N° 47 BIMESTRIEL 25 F



ISSN 0247-1132

JEUX & STRATEGIE

TELEMATIQUE

LES 100 MEILLEURS JEUX SUR MINITEL

LA MICRO JOUE LA B.D.



CASSE-TETE

CHAMPIONNAT DE FRANCE DES JEUX MATHEMATIQUES : LES PROBLEMES DE LA FINALE




1er FESTIVAL
TOP SECRET
DE 10 H A 20 H - 30, QUAI D'AUSTERLITZ 75013 PARIS - METRO

DE LA MICRO

TOUT LE MONDE Y EST...
TOUT LE MONDE Y VIENT!

Du vendredi matin au dimanche soir : le week-end le plus long, le plus vivant, le plus fou, de la micro-informatique grand public. Les machines, les logiciels, périphériques, les livres... et même les consoles de jeux (nouvelle génération !) Pour tout voir, tout comparer, choisir, et pourquoi pas, acheter. Avec, en prime, des animations d'enfer ! Entre autres la finale des Jeux Micro-Olympiques...
Tout le monde expose, tout le monde s'éclate, tout le monde vient visiter le FESTIVAL de la MICRO.

DU 9 AU 11 OCTOBRE





ESPACE AUSTERLITZ

GARE D'AUSTERLITZ - PARKING : ENTREE SUR LE PORT AUTONOM

Selon votre terrain, selon vos objectifs. Vous avez le choix des armes.



12 450 F HT*
MEGA ST4 + MONITEUR MONOCHROME

5 990 F TTC*
1040 ST + MONITEUR MONOCHROME

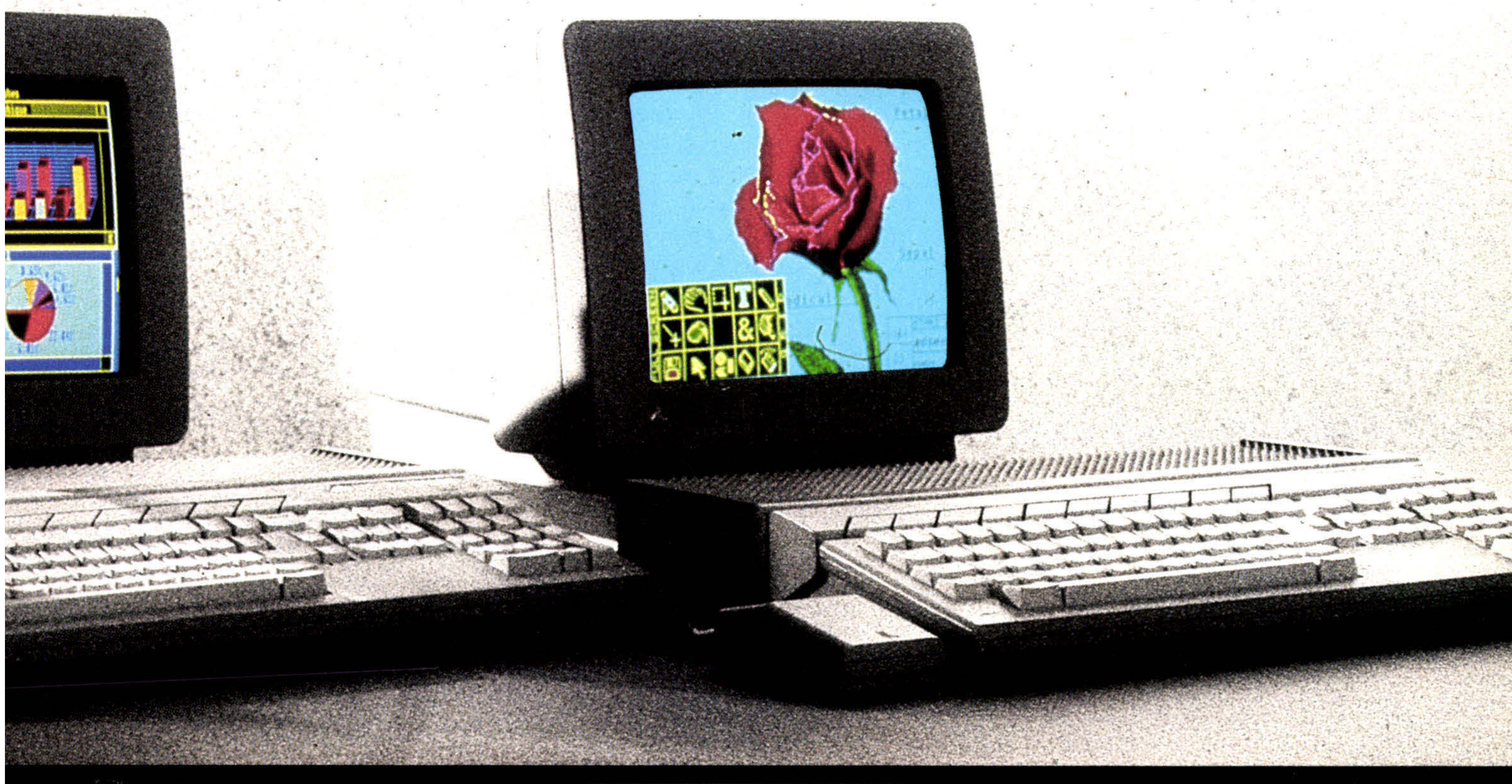
DESIGNATION	CARACTERISTIQUES	PRIX HT	PRIX TTC
MEGA ST2 moniteur monochrome	• 2 Méga-octets de RAM. • Lecteur de disquette 3''½. • Moniteur monochrome haute résolution. • Garantie avec maintenance sur site.	9950 F	11800 F
MEGA ST4 moniteur monochrome	• 4 Méga-octets de RAM. • Lecteur de disquette 3''½. • Moniteur monochrome haute résolution. • Garantie avec maintenance sur site.	12950 F	15360 F

DESIGNATION	CARACTERISTIQUES
1040 ST moniteur monochrome	• 1 Méga-octet de RAM. • Lecteur de disquette intégré 3''½, 720 Ko. • Moniteur monochrome haute résolution.
1040 ST moniteur couleur	• 1 Méga-octet de RAM. • Lecteur de disquette intégré 3''½, 720 Ko. • Moniteur couleur.

*Prix publics conseillés.

Service informations : tél. 45 06 31 31.

ATARI LE FASCINANT POUVOIR DE



2990F TTC*
520 ST

PRIX HT	PRIX TTC	DESIGNATION	CARACTERISTIQUES	PRIX HT	PRIX TTC
5050F	5990F	520 ST	• 512 Ko de RAM. • Lecteur de disquette intégré 3''½, 360 Ko + câble Péritel pour raccordement sur TV ou moniteur.	2522F	2990F
6316F	7490F	520 ST moniteur couleur**	• 512 Ko de RAM. • Lecteur de disquette intégré 3''½, 360 Ko + câble Péritel. • Moniteur couleur**	4629F	5490F

**Offre spéciale avec Moniteur SC 1425 fabriqué spécialement par Philips pour Atari France.

L'ARME INFORMATIQUE. ATARI®

LE JOURNAL DE JESSIE



RETOUR DE VACANCES

Hé oui, j'étais partie me baigner. C'est la moindre des choses, pour une pieuvre, non? Si vous saviez comme je souffre à Paris... Alors, bien sûr, j'ai pas grand-chose à vous raconter. Mais le plus fort, c'est que vous aussi, bande de fainéants, vous avez pris des vacances. Et ma boîte aux lettres était bien vide à mon retour! Vous auriez au moins pu m'envoyer des cartes postales! Bref, j'en profite pour revenir sur des classiques du casse-tête. Mais tout de même, il est temps de vous remettre au boulot. Moi, je veux bien faire un effort, mais j'attends aussi vos lettres. Allez, à vos plumes...

CRYPTARITHME 1

Seul, Didier Maillard, de Paris, m'a envoyé la solution du cryptarithme de Jacques Alardet.

UN + UN + CINQ = SEPT

représente 43 + 43 + 6935 = 7021.

De plus 43 est bien premier et 7021 divisible par 7.



CRYPTARITHME 2

En revanche, plusieurs lecteurs m'ont envoyé la solution unique du cryptarithme de Frédérik Schuh, proposé par François Dinet.
En effet, la seule multiplication de la forme

```
      . . .
    × . . .
    -------
      . . .
    . . .
  . . .
  ---------
  . . . . .
```

où chacun des chiffres de 0 à 9 est représenté deux fois est :

```
      1 7 9
    × 2 2 4
    -------
      7 1 6
    3 5 8
  3 5 8
  ---------
  4 0 0 9 6
```

Ah, que c'est beau!

CRYPTARITHMES...

Puisque ça devient notre spécialité, en voici un proposé par Jean-François Golay de Neuchâtel en Suisse, sur l'idée du Cryptarithme II de la dernière fois.

```
          . . . .
        × . . . .
  ---------------
          . . . .
        . . . .
      . . . .
    1 . . .
  ---------------
    . . . . . . .
```

Ici, en plus du 1 déjà présent, il vous faudra utiliser 3 fois chacun des chiffres de 0 à 9.

Evidemment, mais dois-je vous le rappeler, aucun nombre ne commence par zéro. Solution dans deux mois!

GRAND CLASSIQUE

Marc-Olivier Vermeille de La Celle Saint-Cloud m'a écrit une longue et belle lettre, bien tapée à la machine (vous devriez prendre exemple, mes yeux de pieuvre ont parfois du mal à lire vos pattes de mouche!). Il me parle de plusieurs problèmes connus dont une version des fameuses échelles qui se croisent (tiens, un jour, je ferai quelque chose là-dessus, y'a plein de trucs amusants avec ça!). Et il me rappelle un archi-grand-classique, mais que, m'affirme-t-il, je n'ai jamais publié. Comme une revue scientifique qui n'aurait jamais parlé de la disparition des dinausores; je me vois bien obligée de vous le (re)proposer. J'aurais bonne mine si, un jour, un de mes lecteurs avouait publiquement qu'il l'ignore.
Voici :
Une usine produit des billes d'acier de 10 grammes. Les billes sont stockées dans des sacs à raison de 1 000 billes par sac. Combien pèse un sac? Euh, non, excusez-moi, je m'égare. Je reprends. Un jour, la qualité d'acier a brusquement varié, et toutes les billes d'un sac pèsent un gramme de plus (ou toutes un gramme de moins, d'ailleurs, on ne sait même pas!). Comment le contrôleur de qualité peut-il identifier le sac des billes défectueuses en une seule pesée parmi les 500 sacs entreposés? Et évidemment, par la même occasion, déterminer si les billes sont plus lourdes ou plus légères que la norme?
Tiens, je ne vous donne même pas la solution! Réfléchissez, c'est vraiment facile!

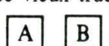


BEAU CLASSIQUE

C'est encore François Dinet qui me rappelle celui-ci qu'en son temps, le génial Martin Gardner avait proposé à ses lecteurs.
Trouvez une suite d'un million d'entiers consécutifs ne contenant aucun nombre premier!
Ah, ça vous épate, ça, petits cocos, hein? Réfléchissez un peu et, dans deux mois, je vous donne la solution. Tiens ça me fait penser... un jour, je vais refaire quelque chose sur les nombres premiers. Ca vous intéresse? Envoyez-moi vos idées.

IMPOSSIBLE!

Puisqu'on en est aux vieilles histoires, je vais vous faire part de mon étonnement (c'que j'écris bien des fois) devant le nombre de lettres me posant ce vieux truc:





Peut-on relier chacun des carrés A, B et C (je vous fais grâce de "l'habillage": trois maisons...) à chacun des cercles 1, 2 et 3 sans que des lignes ne se coupent?
Allez, ne cherchez plus, c'est non! (Pour les puristes, il faut préciser, dans le plan, sinon...)

PROPOSITION...

Encore une idée du très prolifique Jacques Alardet de Bessenay: les constructions de rectangles avec des carrés. J'explique. Essayez un peu de construire un rectangle avec des carrés tous différents. Bon, vous voyez? Evidemment, c'est impossible. Mon lecteur propose donc d'explorer les constructions de rectangles en n'utilisant que des paires de carrés différentes. Par exemple, construire le plus petit rectangle avec dix paires de carrés différentes. Ou encore reconstituer le plus petit carré ou utiliser le moins possible de paires de carrés pour en reconstituer un nouveau... toujours avec des paires de carrés différentes (par exemple deux carrés de 1 de côté, deux carrés de 2 de côté...)
J'attends vos solutions à ces premiers problèmes, mais, surtout, d'autres idées de casse-tête sur ce principe. Même si vous n'avez pas la réponse!

GRATUIT...

... l'abonnement que vont gagner les petits malins qui ont profité de l'été pour m'envoyer leurs œuvres et dont le nom est cité dans ces pages.



SOMMAIRE 47

JEUX & JOUEURS

infos: échecs, go, Scrabble, bridge, dames .... p. 6
magasin: de nouveaux jeux au banc d'essai, D&D en français .... p. 15
concours .... p. 25
jeux de rôle grandeur nature: et ça continue ! .... p. 30
par Michel Brassinne
les 100 meilleurs jeux sur Minitel .... p. 36
par Jean-Marc Dessal
histoire des jeux: les temps modernes .... p. 76
par Thierry Depaulis
Mega: un peu d'histoire .... p. 92
par Didier Guiserix
avis p.121

STRATEGIES

le droit à la différence .... p. 88

grands classiques .... p. 106
échecs par Nicolas Giffard
Scrabble par Benjamin Hannuna
dames par Luc Guinard
bridge par Freddy Salama et Philippe Soulet
go par Pierre Aroutcheff
tarot par Emmanuel Jeannin-Naltet et Patrick Lancman
backgammon par Benjamin Hannuna
Othello par Marc Tastet

LUDOTHEQUE

jeu en encart: l'invasion des Krolls .... p. 96

encart .... p. 97 à 104

CASSE-TETE

et puits alors .... par Philippe Fassier p. 35
nombres croisés .... par Claude Abitbol p. 43
dominez les dominos .... par Louis Thépault p. 44
entrelacs .... par Philippe Fassier p. 47
récréation .... par Bernard Myers p. 74
profondeurs IX .... par Philippe Fassier p. 81
championnat de France des jeux mathématiques .... p. 82
palais d'affolement .... par Philippe Fassier p. 84
jeux de lettres .... par Benjamin Hannuna p. 90
ludoquiz .... par Benjamin Hannuna p. 94
post-scriptum .... p. 119
solutions .... p. 123

MICRO

par Michel Brassinne, avec la collaboration de Francis Piault et François Pingaud

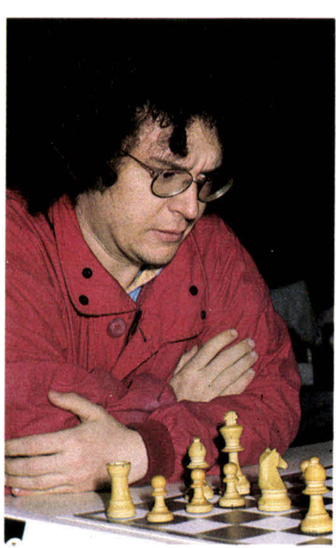
news .... p. 48
micro-domestique: les surprises du marché .... p. 52
la micro joue la BD .... p. 54
Sinbad .... p. 60
jeux pour micros .... p. 62
basic: gobelins connexion .... p. 70
un sparring partner .... p. 73

Photo de couverture : Roland De Greef

ECHECS

CHAMPIONNAT DE FRANCE, ANDRUET OU BERNARD?

Le National du 61ᵉ championnat de France d'échecs s'est terminé à Rouen le 29 août, mais personne n'a reçu la couronne de champion à l'issue de l'épreuve. En effet, comme en 1985 à Clermont-Ferrand et en 1986 à Epinal, deux joueurs se retrouvent à égalité de points en tête, le MI Gilles Andruet et le Maître FIDE Christophe Bernard: 9 sur 13.





Roland Lecomte/Michel Benoit

Gilles Andruet (à gauche) et Michel Bernard. Lequel sera champion 1987 ?

Un match en quatre parties opposera donc les deux covainqueurs, sans doute à Rouen, à une date indéterminée, pour que l'on connaisse enfin le champion de France 1987.

Si la victoire d'Andruet n'étonne personne vu les excellentes performances qu'il a réalisées tout au long de l'année, celle de Bernard est beaucoup plus surprenante, car celui-ci n'est pas un professionnel. Fonctionnaire au ministère des Finances, il ne consacre que trois heures par semaine à son entraînement de joueur d'échecs plus quelques compétitions assez espacées.

22ᵉ joueur français au classement Elo international, avec 2330, Bernard est Maître FIDE, mais n'a encore jamais réussi de norme de MI. Il s'en est fallu de peu qu'il n'y parvienne à Rouen: un demi-point de plus lui aurait suffi.

Si ces deux joueurs ont indiscutablement été les meilleurs tout au long de l'épreuve, l'histoire retiendra pourtant avant tout l'exploit... du troisième. Celui-ci n'est autre que Joël Lautier que nos lecteurs connaissent bien.

Médaille de bronze à un demi-point des vainqueurs à l'âge de 14 ans, Joël n'est pas en retard sur son ambitieux tableau de marche: MI à 15-16 ans, GMI à 18-19 ans, champion du monde... un jour. Chez lui, c'est surtout la manière qui impressionne.

Alors que les deux covainqueurs ont, à l'évidence, connu à une ou plusieurs reprises la peur de perdre, lui possède déjà un mental de vainqueur que rien ne semble devoir entamer.

Sans vouloir diminuer la performance des trois premiers, il faut tout de même signaler que ce 61ᵉ championnat de France ne fut pas une grande épreuve. Sur les seize MI qui auraient pu y participer, quatre seulement étaient présents, et trois n'étaient pas dans leur meilleure forme: Seret, 4ᵉ, mais jamais dans la course, Haïk, 5ᵉ, en tête en début mais qui s'effondra, se plaignant — à juste titre — des mauvaises conditions de jeu et Louis Roos auquel l'exercice de la médecine ne laisse plus beaucoup de temps pour les échecs.

National
1ᵉʳ-2ᵉ Andruet, Bernard 9
3ᵉ Lautier 8,5
4ᵉ Seret 8
5ᵉ-10ᵉ Haïk, Kappler, Guyot, Abravanel, Degraeve, Adrian 7,5
11ᵉ-16ᵉ Apicella, Ferry, Goldenberg, Villeneuve, Koch, Lecuyer 7

Accession classique: 1ᵉʳ Hauchard 8/11

Accession ligue: 1ᵉʳ-2ᵉ Moingt, Verat 8,5/11

Accession départementale: 1ᵉʳ Vasseur 8,5/11

Open: 1ᵉʳ-2ᵉ Vareille, Michalet 9,5/11

Pierre NOLOT

Joël Lautier, un ambitieux programme !



Roland Lecomte

ET LES MICROS?

Après une année de purgatoire, les micro-ordinateurs ont de nouveau été autorisés à participer à l'Open. Chacune des quatre grandes marques alignait son meilleur programme, et on s'attendait à voir les machines franchir une nouvelle marche vers les premières places. Il n'en fut rien. D'une part, le niveau de l'Open ne cesse de monter, d'autre part beaucoup de joueurs savent désormais comment jouer pour contourner les pièges de l'électronique.

Le plus décevant fut le *Leonardo* de Scisys qui, bien qu'équipé du tout nouveau module *Maestro* B tournant à 7 megahertz ne termina que 208ᵉ sur 355 avec 5 points sur 11.

Si le programme est indiscutablement très fort tactiquement, il souffre en revanche du gros défaut de jouer passivement; cela ne lui a pas réussi dans ce tournoi.

Un peu moins décevant fut le *Forte B* de Novag qui ne termina que 155ᵉ avec 5,5 points, mais qui dut affronter des adversaires difficiles, dont le vainqueur de l'Open, Vareille, 2290 Elo, auquel il résista d'ailleurs honorablement.

La performance en points du *Mephisto Dallas* 32 bits peut sembler satisfaisante: 7 sur 11. Mais elle est en fait décevante car obtenue contre de faibles adversaires: 63ᵉ place et deux défaites sur des défenses françaises auxquelles le programme ne comprend décidément rien.

Seule satisfaction, le tout nouveau programme des Spracklen (et de Fidelity Electronics) l'*Excel 68000 mach II*! marqua 7,5 points et prit une belle 36ᵉ place. Cette machine — qui n'est pas l'*Excel 68000* normal du commerce vendue 3 750 F — fit surtout une étonnante démonstration de sa force en... finale. Voilà qui remet sérieusement en cause l'axiome: ordinateur=faible en finale, qui était communément admis depuis une dizaine d'années.

Nous reviendrons dans notre prochain numéro sur ce qui provoque cette révolution: l'utilisation pour la première fois sur un micro de *Hash Tables*, que l'on peut traduire par Tables de Transposition.

En bref, voici la performance Elo approximative de chaque machine dans cet Open.

(Pour rappel, un Elo de 1600 à 1799 correspond à un joueur de 3ᵉ catégorie, de 1800 à 1999 à un joueur de 2ᵉ.)

Leonardo Maestro 1700 à 1740
Constellation Forte B 1800 à 1820
Mephisto Dallas 32 bits 1810 à 1840
Excel 68000 Mach II 1865 à 1905

INTERZONAUX : L'ETE MEURTRIER

Si le loto sportif s'intéressait aux Echecs, au petit jeu des pronostics sur les trois Interzonaux de cet été, la grille gagnante aurait à coup sûr rapporté gros, très gros ! Exit les Tal, Ribli, Ljubojevic, Andersson, Miles, Beliavski, Polugaievsky, Nogueiras et autres Nikolic : Excusez du peu... Un plateau de battus digne d'un Tournoi des Candidats. Avec seulement trois qualifiés par Interzonal, il fallait aux favoris une attention de tous les instants pour ne pas se laisser surprendre par les jeunes loups. Mais décidément, ces jeunes loups avaient, cette année, des dents bien longues et un appétit trop vorace pour les ténors aux gros Elo. Le respect n'est plus ce qu'il était !

Subotica (Yougoslavie) : les 3 « S ».
Sax, Short, Speelman, tel est le tiercé gagnant. Si le jeune prodige anglais Nigel Short (11e joueur mondial) a conduit sa qualification avec la maîtresse d'un vieux briscard, la présence du Hongrois Sax et de l'Anglais Speelman augurait déjà des énormes surprises révélées dans ces Interzonaux. Celui de Subotica constituait, de l'avis général, le plus faible des tournois. Rendu encore un peu moins attractif par le forfait de l'Allemand Robert Hübner (qui refuse de s'aligner dans un cycle de championnat du monde tant que Campomanès sera président de la FIDE) et l'abandon en cours de route de l'Américain Kavalek, Short, Tal (ancien champion du monde) et Ribli (ex-demi-finaliste mondial) étaient promus « ogres de service ». Mikhaïl Tal connut une fois de plus des ennuis de santé qui affectèrent son jeu (il perdit contre le modeste Indien Prasad, 15e) : il rate le Tournoi des Candidats pour un demi-point. Tout comme Zoltan Ribli qui ne put prendre le moindre point au duo anglais Short-Speelman. De plus le numéro 2 hongrois aura très vite à régler un problème de suprématie nationale puisque son compatriote Sax s'est, quant à lui, ouvert les portes du bonheur.
On retiendra enfin de l'Interzonal de Subotica le fait qu'aucun des trois Soviétiques engagés (Tal, Smyslov, Tchernine) n'a pu se qualifier. Un fait suffisamment rare pour être signalé.

Szirak (Hongrie) : les papys n'ont pas fait de la Résistance.
Au mois de mai dernier, le championnat d'URSS s'achevait sur une surprise : Alexandre Beliavsky se faisait accrocher par un jeune joueur de 23 ans, ancien champion du monde cadet, Valéri Salov. Il devait attendre un match de départage pour empocher son troisième titre national. Nul doute que la participation de Salov à un Interzonal était déjà une sensation. Mais que dire quand ce même Salov termine 1er ex æquo de cet interzonal et se qualifie pour le Tournoi des Candidats (épinglant au passage Beliavsky) ? Neuf gains en dix-sept rondes et une seule défaite (contre le Franco-Yougo-Monégasque Todorcevic) ! La progression du jeune Soviétique est impressionnante.
Autre progression impressionnante et autre exploit retentissant, la première place du jeune Islandais Johann Hjartarsson. Si la force des joueurs islandais dans les compétitions par équipes n'est plus un secret pour personne, l'éclatement de l'un des leurs au plus haut niveau constitue une fantastique performance. Hjartarsson aura mené de main de maître cet Interzonal marqué par l'incapacité des gros bras à s'imposer. Ljubojevic, qui avait pourtant tenu tête à Kasparov au récent Ohra de Bruxelles, perdait tout espoir à quatre rondes de la fin. Une fois de plus le Yougoslave, pourtant parmi les tout meilleurs mondiaux depuis quinze ans, ne parvenait pas à se qualifier. Autres favoris à la chausse-trape, Beliavsky et Andersson. Le Soviétique en perdant deux parties capitales contre Portisch et Salov, le Suédois en se contentant trop souvent du partage des points même face aux petits Elo du tournoi. Seuls Portisch et Nunn tirent leur épingle du jeu en terminant 3e ex aequo. Deux joueurs pour une seule place restante, aussi se retrouveront-ils le 26 septembre à Budapest pour un match de départage en six parties.

Zagreb (Yougoslavie) : Le vieux va bien, merci !
Impérial Viktor Kortchnoï qui avait déjà course gagnée deux rondes avant la fin ! Viktor le Terrible ne s'est pas laissé piéger par les outsiders dans un Interzonal libérant théoriquement une place de qualifié avec le renoncement de dernière minute du numéro 1, Boris Spassky. Nikolic et Seïrawan avaient la voie libre. Mais c'était sans compter sur la révélation du tournoi : le Soviétique Jan Ehlvest. Avec un Elo de 2445 (il a gagné 100 points depuis), celui qui avait déjà fait des siennes au dernier championnat d'URSS a concrétisé ici tout le bien que les journalistes soviétiques pensaient de lui. C'est finalement Nikolic (10e mondial) qui fait les frais de l'opération, l'Américain Seirawan se qualifiant par miracle ! A la dernière ronde, il devait battre Barlov, ce qu'il fit ; mais il fallait surtout que Nikolic ne gagne pas (il perdit contre Torre), ensuite que la partie Granda-Nogueiras se termine par la nulle (ce qui se passa), et qu'enfin, au cas où il y aurait un problème, qu'Ehlvest perde pour avoir encore une chance de se qualifier dans un match à trois (Ehlvest perdit contre Grunfeld) ! Seirawan le miraculé, comme dans un rêve...
Rendez-vous maintenant en février 88 à Saint-John au Canada pour le Tournoi des Candidats où Sax, Short, Speelman, Hjartarsson, Salov, Portisch ou Nunn, Kortchnoï, Ehlvest et Seirawan retrouveront Youssoupov, Sokolov, Vaganian, Timman et Spraggett pour des matches deux à deux en quatre parties.

Thierry PAUNIN

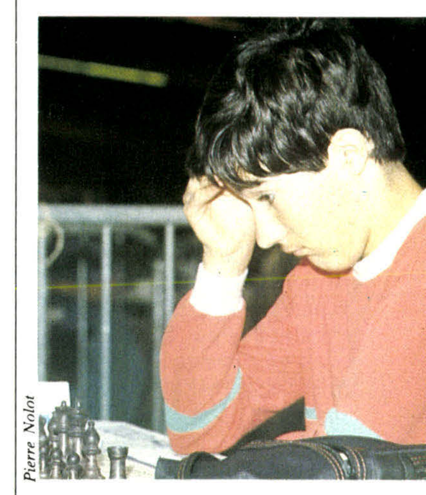
JEAN-RENÉ KOCH, PREMIÈRE NORME DE MAÎTRE INTERNATIONAL A 16 ANS, RECORD DE FRANCE

La France compte quatre très jeunes joueurs d'échecs qui permettent de voir l'avenir avec optimisme; ce sont dans l'ordre de leur Elo :

Jean-Marc Degraeve, 2310, 16 ans et demi; Manuel Apicella, 2295, 17ans; Joël Lautier, 2290, 14 ans; Jean-René Koch, 2270, 16 ans et demi.

Lequel des quatre parviendra le premier au titre de MI ?
Faites vos jeux.

L'Alsacien Jean-René Koch a pris une belle longueur d'avance sur ses rivaux en remportant le tournoi fermé franco-allemand de Dijon disputé du 29 juin au 9 juillet, ex aequo avec l'Allemand Christopher Lutz, 2295 Elo, qui a trois mois de moins que le Français. Les deux joueurs ont marqué 8 points sur 11 et réussi leur première norme de MI.


Pierre Nolot

A quand le titre ?

Jamais un joueur français n'avait obtenu une norme à cet âge, le précédent "record" appartenait au champion de France 1986, Gilles Mirallès qui fit sa première norme à 18 ans.

Pierre NOLOT

EN BREF...

- Bilbao (29 juin). 1. Karpov 7/9 ; 2. Andersson (S) 6,5 ; 3. Tchibourdanidze (URSS) 5,5 ; 4. Ljubojevic (Y) 5,5 ; 5. Sokolov (URSS) 4,5 ; 6. Polgar (H) ; 4 7. Illescas (ESP) 4. La championne du monde, Maïa Tchibourdanidze, termine invaincue (nulle contre Karpov et Sokolov, gain sur Ljubojevic). Elle réalise ainsi sa 1re norme de GMI masculine. A noter la victoire de Zsuzsa Polgar sur Ljubojevic.
- (Mi-juillet) Sabine Fruteau (15 ans) remporte le championnat de France féminin devant Caroline Winkler.
- Championnat du monde des moins de 14 ans : 1. Markovic (Y) 9,5 ; 2. Sadler (GB) 8,5 ; 3. Renaud Eliet (France) 7.
- Baguio (Philippines — juillet). Championnat du monde junior. Le super-favori, le Norvégien Simon Agdestein (2560 ELO) ne termine que 6e. C'est le jeune Indien Viswanathan Anand (17 ans - 2500) qui remporte le titre avec 10/11 ; 2. Ivantchuk (URSS) 9,5 ; 3. Serper (URSS), Wolf (USA) 9 ; 5. Akopian (URSS) 8,5. Le Français Jean-Marc Degraeve termine 23e avec 6,5. Chez les filles, tir groupé des Soviétiques puisque c'est Camilla Baguinskaïte qui remporte le titre avec 9,5/11 devant ses compatriotes Proudnikova et Zayets 9.

SCRABBLE

CHAMPIONNAT DE FRANCE : MICHEL DUGUET REPREND « SON » TITRE

Vainqueur des championnats de France individuels depuis 1981, Michel Duguet avait renoncé, en 1986, à défendre son titre à Saint-Jean-de-Luz, excipant d'une certaine lassitude et de la longueur du déplacement. Mais c'est avec la ferme intention de reprendre son bien qu'il s'est rendu à Sens les 27 et 28 juin derniers. Le Montpelliérain Patrick Vigroux, tenant du titre, n'avait qu'à bien se tenir !

de France de Thionville. Le « métronome » Patrick Vigroux s'adjugea *in fine* la deuxième place, et Franck Pluven vint compléter le podium, au prix d'une exceptionnelle remontée : il revenait d'une 70e place à laquelle l'avait relégué un malencontreux « cuvèlent » (le verbe Cuveler, en effet, demande le doublement du L et non l'accent grave). Michel Duguet, après cette victoire, occupe à lui seul la moitié du palmarès du championnat de France (6 titres individuels sur les 12 décernés dans l'histoire de la Fédération). On serait blasé à moins...

A la mi-août, à Metz, il abordait pourtant le championnat du Monde avec la seule ambition qui le motive encore : remporter cette épreuve à 100 % (voir ci-contre).

Classement général du Championnat de France :

1. Michel Duguet (Ile-de-France)

2. Patrick Vigroux (Languedoc-Roussillon)

3. Franck Pluven (Ile-de-France)

4. Bernard Caro (Ile-de-France)

5. Marc Treiber (Ile-de-France)

Michel LAHMI

CHAMPIONNATS DU MONDE : ON PREND LE MÊME... »



« Duduche » pour la quatrième fois champion du monde. De gauche à droite, Philippe Lorenzo, Michel Duguet, Christian Pierre.

Agence France Jeu

Innovations en cascade lors des seizièmes championnats du monde de Scrabble francophone : d'abord, une découverte, Metz.

Deuxième innovation, l'afflux des sponsors, qui jusqu'à présent ne se pressaient pas au portillon !

Autre innovation : la présence des Sénégalais pour la première fois dans cette grand-messe de la francophonie. Mais la vraie grande innovation, c'est le fait que Michel Duguet, le martien, le désinvolte, le bridgeur champion de Scrabble par négligence, ou par dépit, celui qui avait perdu l'an dernier son titre au profit de Philippe Bellosta sans en paraître affecté, en un mot « Duduche », avait cette fois décidé de se préparer. Eh bien « Duduche » a gagné ! Mais il n'a pas « dominé », comme on l'attendait. Si pour lui, cela n'a pas été une victoire facile, pour les autres joueurs ce fut un véritable « enfer ». Trente Français, vingt-cinq Belges, quatorze Suisses, douze Québécois, sept Sénégalais, sept Tunisiens et un Zaïrois allaient connaître les affres de parties techniques, difficiles, souvent fermées, et comportant quelques coups très « chers » et pas évidents. Nous avons sélectionné quelques phases du championnat, et vous proposons de jouer au rythme du compte rendu.

Les * vous renvoient à la solution en fin d'article.

Déjà des surprises au premier coup : un scrabble peu connu, sur le tirage CIINSTU*, laissait bon nombre de joueurs à – 52. Au quatrième coup, le tirage EIMORTU* en appui sur S était plus avantageux.

La deuxième partie ne comportait pas moins de six scrabbles, dont un 9 lettres en double appui sur O et S, avec le tirage AARSCIE*. Pas un seul joueur n'a atteint les 1 040 points. Le Belge Christian Pierre prenait alors la tête au général devant Philippe Lorenzo.

Une troisième partie particulièrement « chère » : 1 101 points. Belle performance pour les sept joueurs au top ! Il faut dire qu'un « monuple » (FIIGNSE*, en appui sur le T de TRIMBALE joué au coup précédent) rapportait à lui tout seul 167 points. Christian Pierre confortait sa première place. Philippe Lorenzo, à 5 points derrière, s'accrochait...

Et Duguet ? C'est sur la quatrième partie, au 21e coup exactement (REBOND, 44 points, raté par Christian Pierre) qu'il prend enfin la tête. C'est également la seule et unique partie qu'il gagnera au top. Une partie pourtant dévastatrice avec, au quatrième coup, le tirage AIRSSUU*, scrabblant sur un R.

La dernière manche fut abordée avec beaucoup de tension par les trois candidats au titre. Une partie explosive ! Christian Pierre manquait sa partie (– 39), en particulier sur un mot comportant deux lettres « chères » : ORYX. Savez-vous, chers lecteurs, ce qu'est un Oryx ?* Mais il sauvegarda néanmoins la 3e marche du podium. Philippe Lorenzo profita de l'aubaine, mais ne put rejoindre le « Martien », pour la quatrième fois champion du monde de Scrabble, un jeu où les compétiteurs de haut niveau sont de plus en plus proches de la perfection.

Ainsi, au championnat du monde par paires (184 paires en lice), la victoire revient à la paire franco-belge Hervé Mollard/Eddy Clauwaert qui totalise 3500 points sur... 3 500.

En revanche, l'Open, tournoi de consolation pour quatre cents concurrents non sélectionnés pour l'épreuve reine, fut particulièrement meurtrier. Jugez plutôt : après deux parties, à – 100 vous auriez été... 2e, à – 200, 11e et à – 400, 65e !

Le vainqueur, Bruno Cohen-Bacrie, est à dix-huit ans la révélation de ces championnats, et pourrait dans les années à venir donner du fil à retordre à Michel Duguet !

M.-J. Levy

La première partie, spectaculaire pour le profane (6 scrabbles : Menâtes, Mouflons, Fédérait, Suivante, Somalie, Regelées), était assez facile pour les habitués de la haute compétition. Quatre joueurs la remportèrent à 100 % : Daniel Durand, Hervé Mollard, Philippe Lorenzo et... Michel Duguet, déjà !

Dans la deuxième manche, le favori faussait compagnie à ses ex æquo, réussissant 100 % en solitaire, le champion d'Ile-de-France Hervé Mollard s'installant seul à la deuxième place, à 2 points de la tête.

Le dimanche matin, un scrabble difficile, Interroi (magistrat qui, à Rome, assurait l'intérim entre deux consuls), devait sonner le glas de nombreux outsiders, et Hervé Mollard, ne cédant qu'un point sur le top, consolidait sa deuxième place, tandis que « Duduche » réalisait son troisième 100 % du championnat. Dès lors, la « pression » était sur lui : allait-il réussir à contenir son suivant qui, embusqué à 3 points derrière lui, guettait la faute ? Pour gagner avec certitude, Michel Duguet ne devait pas « lâcher » plus de 2 points dans la quatrième partie...

Cette dernière manche ne présentait pas d'autre difficulté que deux scrabbles : Hourdage (maçonnerie) et Léonarde (habitante du pays de Léon). Hervé Mollard rata le premier et, pour faire bonne mesure, le second. Quant à Michel Duguet, sans effort apparent, il remporta cette partie comme les autres, à 100 %, égalant ainsi l'exploit qu'il avait réalisé en 1983 au championnat

* – CIINSTU : INCUITS (partie d'une chaux, d'un ciment, d'un plâtre qui n'a pas été portée à une température suffisante pendant la cuisson).

– Trois anagrammes : MOUTIERS, TOURISME, MOITEURS.

– AARSCIE + O + S : COASSERAI

– FIIGNSE + T : GENITIFS

– AIRSSUU + R : SUSURRAI (dur à orthographier correctement).

– ORYX : n.m. Antilope aux cornes longues.

Go



D.R.

Le nouveau champion d'Europe, le Britannique Matthew MacFadyen (à droite) lors de la finale contre le Soviétique Alexi Lazarev.

Echecs chinois

Fin juin, à l'initiative de L'American Legion, s'est déroulé le championnat d'Europe de Xiang-Qi, les Echecs chinois.
34 participants devaient en découdre en un système suisse de 7 rondes, sur un rythme de 20 minutes par joueur. Participation prestigieuse puisqu'on notait, en toute simplicité, la présence du meilleur joueur du monde, le Grand Maître chinois Hu-Rong-Hua. Son plus dangereux adversaire était le Maître Xu-Bo (vingt et un ans), chinois également, qui devrait obtenir le titre de Grand Maître à la fin de l'année. Comme Xu-Bo était grande. Petite surprise tout de même à l'arrivée puisqu'il fallait au Grand Maître une partie de départage pour venir à bout de son jeune et prometteur dauphin, les deux joueurs finissant à égalité avec 6 points sur 7 possibles. Le titre de champion d'Europe (car il s'agissait malgré tout d'un championnat d'Europe !) revenait à... Robert Hübner, 5e avec 4,5. Une remarquable prestation de « transfuge ».
La compétition par équipe fut remportée par le CXA Pékin devant deux autres formations chinoises.
Pour couronner cette fête parisienne

INFOS

Du 25 juillet au 8 août derniers s'est déroulée à Grenoble l'une des plus importantes manifestations de cette discipline dont les temps forts furent la 31e édition des championnats d'Europe et la 1re édition du championnat d'Europe open de go sur ordinateur.

Vingt-cinq nations différentes et de nombreux grands-maîtres chinois et japonais s'étaient donné rendez-vous pour cette grande fête du go qui comportait aussi une multitude de tournois, des démonstrations, des conférences... Au total 387 participants.
Le championnat fut organisé selon un nouveau système, avec demi-finales et finales (contrairement au système MacMahon qui couronnait le joueur ayant remporté le plus de victoires), laissant planer ainsi un certain suspens.
A l'issue des huit premières rondes, restaient en présence le Soviétique Alexei Lazarev et le Hollandais Robert Vanzeijst d'une part, et le Français Frédéric Donzet et le Britannique Mathew MacFadyen d'autre part.
Les demi-finales voyaient désigner Lazarev et MacFadyen comme finalistes. Après une partie de cinq heures et l'abandon de Lazarev après le coup 209, la victoire revenait au Britannique Macfadyen qui mit ainsi fin aux espoirs des jeunes Soviétiques qui pour leur première apparition dans un championnat en Europe occidentale tentaient de réussir un coup de maître.

Les résultats

Championnat d'Europe
1er Matthew MacFadyen (G.B)
2e Alexi Lazarev (URSS)
3e ex aequo Frédéric Donzet (France), Rob Vanzeijst (NL)
5e Valery Solovyov (URSS).
Tournoi de Blitz
1er Frank Janssen (P.-B.)
2e Jean Michel (F)
3e ex aequo Michael Eijkhout (P.-B.), Rob Vanzijst (P.-B.)
Tournoi 13×13
1er Martin Müller (RFA)
2e Antoine Roché (F)
Tournoi par équipes
1er Hungo (équipe hongroise)
2e Taisha (équipe scandinave)
3e Hamete trio (équipe mixte)
4e Grenoble Go club and Co

Micro-go

Lors de la première semaine du Congrès européen de Grenoble se déroulait le 1er championnat open d'Europe sur micro-ordinateurs (sur grille 19×19).
Sept participants pour cette grande première :
- Amigo (France) sur *Macintosh*
- Goliath I (Pays-Bas) sur *IBM PC*
- Goliath II (Pays-Bas) sur *Atari 1040*
- Microgo (Grande-Bretagne) sur *IBM PC*
- Nemesis (Etas-Unis) sur *IBM PC*
- Smakky (Suisse) sur *Smakky*
- Star of Poland (Pologne) sur *IBM PC*
- Star of Poland l'emportait avec 6 victoires devant Microgo (5 victoires) et Goliath II (4 victoires).

Dans le match qui l'opposait ensuite au champion de France minimes, Christophe Roehri, celui-ci fut déclaré vainqueur par abandon.
Le prix du meilleur logiciel fut décerné à Anders Kierulf (Etats-Unis) pour son logiciel Smart Go Board sur *Macintosh.*
Mais, si le go programmé vous intéresse, rendez-vous en page 114 pour la chronique de Pierre Aroutcheff.

on le voit, l'inflation de GMI ne guette pas le Xiang-Qi comme dans les Echecs traditionnels. Côté européen, des joueurs allemands, anglais et français tentaient de donner la meilleure réplique possible à la forte colonie chinoise. Une surprise attendait les organisateurs avec la participation de dernière minute du Grand Maître International (d'Echecs), Robert Hübner. L'Allemand, ancien demi-finaliste du championnat du monde (forfait à l'Interzonal de Subotica pour cause d'incompatibilité d'humeur avec le président de la FIDE, Campomanès) venait, presque incognito, « tâter » de l'éléphant et de la bombarde (les deux pièces caractéristiques du Xiang-Qi. Renseignement pris, ce papyrologue diplômé des langues orientales est en fait un habitué des tournois de Xiang-Qi en Allemagne et en Hollande.
Dans une ambiance décontractée et bon enfant due pour une bonne part à l'arbitre-organisateur Francis Corrigan, ce championnat d'Europe fut marqué d'entrée par une anecdote amusante et, ô combien, significative de l'esprit oriental de ce jeu. Les organisateurs avaient prévu deux types de plateaux (on ne dit pas échiquier, mais plateau) : les uns, classiques, utilisant des pièces d'Echecs traditionnels (plus l'éléphant et la bombarde) ; les autres, composés de jetons où un idéogramme symbolisait la pièce de jeu. Libre choix fut donné aux participants de jouer sur l'un ou l'autre des plateaux, et l'on assista à une véritable ruée de tous les joueurs (occidentaux y compris, Hübner en tête) vers les jetons à idéogramme ! on joue aux Echecs... chinois ou on n'y joue pas !
Le suspense fut de courte durée, tant la supériorité de Hu-Rong-Hua et de



Roland Lecomte

Robert Hübner (à droite) bientôt grand-maître d'échecs... chinois ?.

du Xiang-Qi, une simultanée était donnée par Hu-Rong-Hua qui ne ratait pas là l'occasion de réaliser une superbe performance : 20 victoires sur les 20 plateaux.

Thierry PAUNIN

Agenda

- du 17 au 20 septembre : les journées du jeu à Essen (RFA)
- du 5 au 10 octobre : semaine nationale du Bridge
- du 6 au 11 octobre : journées du jouet de pointe à Poitiers
- les 9, 10, 11 octobre : Games Day 87 au Royal Horticultural New Hall à Londres
- 28 et 29 novembre : Triathlon interclubs des jeux de simulation à Boulogne
- du 28 janvier au 3 février 1988 : 27e salon international du jouet à Villepinte-Paris-Nord
- du 26 mars au 4 avril 1988 : 3e salon des jeux de réflexion à Paris (Porte de Versailles)

BRIDGE

CHAMPIONNAT D'EUROPE

Brighton (Angleterre), 2 au 14 août : Victoires de la Suède en open, et de la France dans le championnat féminin. Les Suédois ont remporté cette épreuve qui a vu l'effritement, à l'issue de péripéties spectaculaires, d'une équipe de France donnée pourtant grande favorite.
A l'origine, semble-t-il, de la tempête, le comportement de l'un des joueurs, Paul Chemla, le plus doué, mais le plus turbulent. Les propos qu'il a tenus à l'encontre des autres joueurs français auraient suffisamment entamé l'esprit d'équipe pour provoquer l'effondrement successif des trois paires. C'est en tout cas ce que s'efforcera de déterminer la commission de discipline de la FFB qui doit se pencher sur le problème.

LE PALMARES
OPEN (23 pays)
1- Suède 431,5
2- Grande-Bretagne 406
3- Norvège 406
4- Pologne 398
5- Islande 398
6- Danemark 390,5
7- France 390
8- Israel 387,5
9- Grèce 385,5
10- Hongrie 378

L'équipe suédoise était composée de Flodquist-Sundelin, Gothe-Gullberg, Fallemins-Lindquist.
La France était représentée par trois paires qualifiées au terme d'une sélection plus longue que les championnats d'Europe eux-mêmes. Dans l'ordre du classement de cette sélection : Michel Abecassis-Philippe Soulet, Paul Chemla-Michel Perron, Philippe Cronier-Michel Lebel.
Evoluant dans un climat beaucoup plus serein et sous la conduite de l'excellent Gérard Le Royer, nos représentantes, Mmes Bessis-Willard, Bordenave-Cronier, Chevalley-Gaviard rapportaient à la France son 3e titre consécutif dans la catégorie.

DAMES (19 pays)
1- France
2- Italie
3- Grande-Bretagne
4- Hollande
5- Autriche
6- Allemagne
7- Danemark
8- Bulgarie
9- Espagne
10- Norvège

Nous leur souhaitons de remporter la Couronne mondiale, la Venice Cup, en octobre à la Jamaïque.

Si vous aviez été en équipe de France...
Vous auriez été confronté à ces deux problèmes de jeu avec le mort :

1. France - Pologne

♠ A R 5	♠ D 8 6
♥ R D 8 6 4 2	♥ 7
♦ D 10 2	♦ A R 6 5 4
♣ 8	♣ A R 7 3

Comment jouez-vous 6 ♦ en Est sur entame du 9 d'atout ?

2. France - Turquie

♠ D	♠ A V 9 8 7 6 3
♥ A R V 2	♥ 8 7 6
♦ 6 3	♦ A R 2
♣ A R D 7 6 4	♣ –

Sud entame ♣ au contrat de 6 (♠). Vous prenez de l'As en défaussant ♦ et jouez la Dame de ♠ qui fait la levée. Comment continuez-vous ?

Solutions:
1. Comptez vos 12 levées, 3 ♠, 1 ♥, 5 atouts. As Roi de ♣ et une coupe au mort. Mais avez-vous pensé à fournir la dame de ♦ du mort à la première levée ? Cela vous permet, lorsque les atouts sont répartis 4-1 avec le valet sec en Nord, de couper un ♣ avec le petit atout du mort, et d'extirper ensuite les atouts restants.
2. Il faut penser à couper tout de suite un ♣ afin de "se raccourcir" pour le cas où Nord possédait au départ R 10 et deux petits à l'atout. Tirer ensuite l'As de ♠, et, au vu du mauvais partage, faire l'impasse à la Dame de ♥ pour vous procurer les rentrées nécessaires afin de vous raccourcir trois fois, et pouvoir terminer au mort pour réaliser la sixième levée d'atout.

UNE VICTOIRE EN ÉDUCATION SURVEILLÉE

« Le Bridge pour tous ». Un des slogans lancés depuis des années par la Fédération Française de Bridge dans un souci de démocratisation. Si la Fédération a vu le nombre de ses adhérents augmenter pour atteindre aujourd'hui 70 000 licenciés, il n'en reste pas moins que, dans le public non initié, le Bridge conserve une image surannée.
« Le Bridge pour tous » serait-il une nouvelle *Mission Impossible ?* C'était sans compter avec l'AGON (association pour le développement et la promotion du bridge) qui prit en main ce challenge. Un but : développer les sports de l'esprit dont le Bridge. Une mission : démontrer que le Bridge peut être pratiqué pour la plus grande joie de tous. Quel meilleur moyen de le prouver que de l'enseigner dans un secteur particulièrement défavorisé comme l'Education surveillée.


L. Lambin

En finir avec la galère...

Le Bridge peut apporter beaucoup aux adolescents de quinze-dix-sept ans qui y sont placés par décision de justice. Ces jeunes ont des retards scolaires ainsi que des problèmes psychologiques importants. Le but de l'éducation surveillée est d'accueillir ces mineurs en difficulté, de favoriser leur épanouissement personnel et, par le biais d'activités adaptées, de préparer leur insertion sociale et professionnelle.
Tout commença un jour d'octobre dernier, quand Monsieur Patrick Musa téléphona à Monsieur Delage, le directeur de l'Institution spéciale d'Education surveillée de la Chapelle Saint-Mesmin près d'Orléans. Il lui proposa de donner aux jeunes qui lui étaient confiés une initiation au Bridge.
A raison de deux heures de cours par semaine, excepté lors des vacances scolaires, ces adolescents dits « à problème » jouent au Bridge. Ils ont participé aux tournois du « Trèfle Hatier », le tournoi des écoles de Bridge, où la première paire d'entre eux se classe 6e du comité de l'Orléanais et 132e au niveau nationale sur 736 paires inscrites. Deux de ces jeunes, Nicolas Audat et François Chatelin participent, au début avec leur moniteur, à des tournois sur Orléans pour, en juillet dernier, être au Festival de Bridge de Deauville et faire le tournoi open en trois séances comme 436 autres équipes de deux joueurs.
Comme l'a répondu le parrain de l'opération, Omar Sharif, lors d'une récente interview, « le Bridge est un jeu merveilleux qui peut apporter énormément à des jeunes dans leur situation. Ce n'est pas par des bonnes paroles mais par des faits, en leur donnant un centre d'intérêt comme le Bridge, que l'on peut les aider. Avoir donné à ces deux jeunes les moyens de participer au Festival de Bridge de Deauville a, pour eux, autant d'importance que tout ce qu'on peut leur enseigner ».
A Deauville, du 15 au 26 juillet, de toutes les régions de France, mais également d'Autriche, d'Angleterre, d'Italie, de Pologne, etc, près de mille personnes viennent partager une passion commune : le Bridge.
A Deauville, Nicolas et François étaient sur un petit nuage. Car, quand l'on traîne derrière soi un passé qui ne vous a pas fait de cadeau, être à Deauville pour participer à un tournoi de Brigde au même titre que 870 autres joueurs est un rêve devenu réalité. Pour eux, être à Deauville c'est la vision d'un autre monde, d'un univers où on leur a donné la possibilité d'entrer.

J&S : Qu'est-ce que Deauville pour vous ?
Nicolas et François : C'est comme l'Argonne *(les Minguettes d'Orléans)*. Les gens sont sympas, nous parlent, nous expliquent comment on aurait dû jouer. On a l'impression d'être reconnu.
J&S :-Et jouer au Bridge, qu'est-ce que céla vous apporte ?
N. et F. : On se fait des relations. Attention, de bonnes relations. C'est mieux que de traîner dans les rues à faire des conneries.
J&S : Pensez-vous que vous allez continuer à jouer ?
N. et F. : Oui. Si on veut revenir l'année prochaine, il faut qu'on continue d'apprendre pour jouer mieux. On peut très bien arriver premier pour une fois dans notre vie. Mes copains veulent que je leur apprenne à jouer, donc il faut que je progresse.
J&S : Pensez-vous que l'on devrait apprendre le Bridge à beaucoup d'autres jeunes comme vous ?
N. et F. : Oui. Ce n'est pas parce qu'on est « manouche » que l'on n'aurait pas le droit de jouer. Le Bridge c'est un jeu pour tout le monde. On a l'espoir d'en finir avec la galère.
Le directeur du centre, Monsieur Delage, venu à Deauville avec eux, est dans le même état d'excitation

que nos deux joueurs.
J&S : Qu'est-ce qui vous a poussé à accepter d'enseigner le Bridge dans votre établissement ?
N. Delage : C'est un jeu que j'aime. Et, pour mes jeunes, cela leur donne la possibilité de faire des choses qu'ils ont jamais vues. Ils ont l'impression d'être condamnés à leur milieu.
J&S : Cela ne vous a pas paru irréaliste de leur apprendre le Bridge ?
N. D. : Non. L'intérêt est justement de proposer un jeu comme le Bridge à un milieu défavorisé. C'est parce que c'est complètement à l'opposé de ce qu'ils pouvaient espérer que c'est positif. Et le pari que j'ai pris est gagné car ils y sont.
En plus d'être intéressant pour eux, cela l'est également pour les autres, là-bas. Cela crée un climat d'émulation. Malgré tout ce que l'on peut dire, ils sont capables de faire quelque chose. Ils m'ont même étonné. Les voir raisonner, développer des capacités jusqu'ici inexploitées, jouer quatre heures de suite pendant trois jours, me conforte dans l'idée de continuer, de leur donner par le Bridge une chance de s'en sortir.
Ce n'est pas à moi, ni à personne d'ailleurs, de fixer pour eux une barre. Je n'ai pas d'à priori sur leurs possibilités. Seule, l'expérience montrera ce qu'ils sont capables ou non de faire.
« Le Bridge est un jeu pour tout le monde », disent Nicolas et François, et ce n'est pas qu'un simple slogan !

L. LAMBIN

OTHELLO

CHAMPIONNAT DE FRANCE

Les sélections en vue du championnat de France se dérouleront courant octobre à Douai, Rouen, Reims, Nancy, Strasbourg, Paris, Rennes, Mulhouse, Tours, Bourges, Nantes, Clermont-Ferrand, Lyon, Poitiers, Grenoble, Bordeaux, Toulouse, Aix-en-Provence et Cannes.

La finale de ce championnat aura lieu les 24 et 25 octobre à Toulouse.

Le vainqueur participera au championnat du monde les 13, 14 et 15 novembre à Milan.

Pour tous renseignements : Fédération Française d'Othello, 33, rue de la Butte-aux-Cailles 75013 Paris. Tél : (1) 45 81 59 80.

DAMES

CHAMPIONNAT DE FRANCE

Le championnat de France, qui s'est déroulé à Apt du 1er au 15 août, s'est terminé par une surprise de taille. Pour sa première participation en Nationale, Olivier Bonnave a remporté le titre avec 19 points, ce qu'aucun joueur n'avait encore réussi à faire.

Bizarre carrière que celle de ce joueur qui, hormis son titre de champion de France Excellence 1984, n'avait pas accompli de performances surprenantes. Issalène termine deuxième avec 17 points, suivi de Frank Delhom qui, après avoir été en tête jusqu'à la 10e ronde, perdit à l'avant-dernière contre Bonnave.

Le quatrième avec 16 points est Arnaud Swarger; en cinquième position on retrouve Nimbi avec 15 points.

Un bouleversement dans le classement donc pour ce championnat avec l'arrivée de nouveaux joueurs ! En Excellence, Gallégo termine premier avec 19 points, suivi de Leloup, 18 points, et Grevat, 17 points.

En Honneur, Delio décroche le titre avec 20 points, suivi de Descrozette, également 20 points, le troisième étant le jeune Collomb, 17 points.
News

• Six nations (URSS, Pays-Bas, Pologne, Tchécoslovaquie,Sénégal et Costa Rica) participaient au tournoi de Kislodowsk (URSS) qui s'est déroulé du 3 au 18 août derniers.Les Soviétiques rafflèrent toutes les premières places.

Tchizov avec 20 points (22e de Sonnban-Berger) l'emportait devant Valnéris (20 points), Baliakine et Moguilianski, Virny (17 points), Boufinski, Gantwarg (16 points), suivi de Der (Sénégal) marquant également 16 points, et, enfin, Krajenbink (15 points). A noter donc la belle victoire d'une génération montante soviétique qui, il y a deux ans, jouait en catégorie junior (Tchizov et Valnéris);

• Sijbrands bat son propre record du monde à l'aveugle.

Le 17 aout dernier, Sijbrands a établi un nouveau record du monde de parties à l'aveugle. L'ex-champion du monde jouait contre 14 joueurs. En l'espace d'onze heures, il enregistra 12 victoires, une nulle (contre Tielroog) et une défaite (Jack van Buhren), soit un pourcentage de 83,33, et battit à trois reprises le maître international Win de Jong, trois fois champion du monde des Pays-Bas. Sijbrands bat là son propre record pour la troisième fois : en décembre 1982, à La Haye, le record était de 10 parties, puis de 12 en février 1986 à Cannes (11 victoires et une nulle). Exercice de mémoire colossal que ce record du monde ! En effet, au début de la partie, Sijbrands devait mémoriser les déplacements de 560 pions (14×40) sur 900 cases (50 × 14).

JOURNEES DU JOUET DE POINTE

Du 6 au 11 octobre se dérouleront les Journées du Jouet de Pointe au Parc des Expositions de Poitiers. De nombreux fabricants de jeux et jouets y sont attendus. Au programme figurent de nombreuses animations (ludothèque, ateliers, concours...) et expositions. Renseignements : Service communication de la Ville de Poitiers. Tél : 49 88 82 07 poste 1326. Ou Cabinet Halogène, tél : (1) 46 05 79 15.

ENFIN UN MUSÉE DU JEU

Contrairement au jouet, le jeu n'avait pas de musée jusqu'à ce jour. Or, voici que la Suisse se lance courageusement. C'est à La Tour-de-Peilz (prononcez « pé »), entre Vevey et Montreux, sur les bords du Léman, qu'un musée du Jeu vient d'ouvrir ses portes. Logé dans un château du XIIIe siècle restauré et rénové ses dernières années, animé par Michel Etter, il présente un millier de pièces réparties en cinq sections : jeux éducatifs, jeux de stratégie, jeux de simulation, jeux d'adresse, jeux de hasard. Le musée possède une bibliothèque de documentation et offre la possibilité de jouer sur place avec des répliques de jeux anciens.
Musée suisse du Jeu
Château de La Tour-de-Peilz
Case Postale 260
CH - 1814 La Tour-de-Peilz
Ouvert tous les jours, sauf lundi, de 14 h à 18 h.

TRIATHLON

La 5e édition du Triathlon interclubs des jeux de simulation, organisé par le Fer de Lance aura lieu à la mairie de Boulogne les 28 et 29 novembre. Au programme : les Aigles, Cry-Havoc, Siège, Super-gang, Diplomacy, AD&D, JRTM, L'Appel de Cthulhu, Chill.
Outre le Triathlon lui-même, se tiendra du 23 au 29 novembre une exposition sur tous les jeux de simulation, avec de nombreuses initiations et démonstrations. Des visites guidées seront organisées pour les écoles et lycées. Se dérouleront également de nombreuses parties et simultanées d'échecs, de go, de dames, d'Othello. Renseignements : Club Le Fer de Lance, 36, rue du Loup Pendu, 92290 Chatenay Malabry. Tél : (1) 46 31 04 05.

UNE MAISON DU JEU A MONTPELLIER ?

Dans un projet encore informel et ouvert, l'Association ADAJE propose la création d'une Maison du Jeu, où pourraient se retrouver tous les aspects liés à l'étude et à la pratique du jeu.
La Maison du Jeu assurerait en effet trois fonctions : lieu-ressources dans le domaine du jeu, carrefour des différentes disciplines s'intéressant au jeu ou l'utilisant, pôle d'animation pour la pratique du jeu.
Pour toute idée, tout soutien ou renseignement, s'adresser à : ADAJE, 250, rue du Père Prévost 34100 Montpellier.

FLIP!

Le Festival Ludique International de Parthenay, dont la deuxième édition s'est déroulée du 10 au 18 juillet derniers dans la ville des Deux-Sèvres, à une cinquantaine de kilomètres de Poitiers, est-il en passe de gagner le titre d' "Etats-généraux" du jeu? De tous les jeux! A commencer cette année par la finale nationale du premier championnat de France des Jeux mathématiques et logiques, conjointement organisé par *Science & Vie*, *France Culture* et, bien sûr, *Jeux & Stratégie* (voir page 82). Pendant que les 148 concurrents planchaient, les rues de la ville médiévale étaient animées par les amateurs de jeux de plateau.

Des jeux géants, couvrant chacun plusieurs mètres carrés de chaussée. Des commerçants, sur le pas de leur porte, donnaient les derniers conseils pour gagner à Othello. Tandis que, sous le kiosque à musique de la place centrale, un immense jeu d'échecs avait pris la place des musiciens. Le palais des congrès recevait au même moment de nombreux visiteurs partant à la découverte d'une exposition rassemblant de nombreux panneaux expliquant ici les wargames, là les jeux de rôle.

L'après-midi du samedi voyait les préparatifs des amateurs de jeux de rôle médiéval grandeur nature, qui gagnaient, en costume, les rues basses de la ville, fermées à la circulation pour la circonstance. Vingt-quatre heures de "grandeur nature" ne s'improvisent pas! Non loin des tours défendant le pont Saint-Jacques, enjambant la Thouet, une soixantaine de joueurs écoutaient attentivement les derniers conseils d'Anne Vétillard, Agnès Pernelle et André Foussat, tous trois du groupe Paradoxes.

Le scénario se déroulait au début du XII[e] siècle. Le baron Hugues de Parthenay, après de longs mois d'absence, rentrait de croisade, entouré de ses compagnons. Son comportement était étrange. Etait-il bien Hugues ou l'un de ses proches ayant pris sa place? Les croisés étaient-ils bien ce qu'ils prétendaient être ou des brigands? Des espions au service des infidèles? Il fallut attendre l'apparition d'un spectre au sommet des tours, dans les feux des projecteurs, vers deux heures du matin, pour que l'histoire rebondisse et que les joueurs partent à la recherche d'un parchemin révélant la vérité. Tard dans la nuit, les joueurs trouvèrent refuge dans une vieille église désaffectée, dormant dans la paille. Une scène étonnante que tous ces corps inertes, en costume médiéval, à la lueur des bougies.

Il n'était cependant pas trop tard pour aller se rafraîchir au "Casin'hall". Une halle transformée avec goût en boîte de nuit des années 20. Nombre de personnes avaient pris soin de s'habiller pour jouer à la roulette, une vraie, ou pratiquer le monstrueux billard ovoïde, tout en écoutant des airs de ragtime. Un lieu d'agrément que devaient investir dès le lendemain les amateurs d'un *Cthulhu* grandeur nature, orchestré de main de maître par le Fief du Dragon Dimplomate, le club de jeu de rôle de la Roche-sur-Yon. Eric Bardot, l'un de ses responsables, avait fait le choix d'entourer son club de compétences diverses, parmi lesquelles le théâtre et le sport figuraient en bonne place, plutôt que de tenter de les assurer par lui-même (groupes de théâtre l'Ecarquille de La Roche-sur-Yon, l'Ocarina de Luçon, l'association locale des archers). Une approche tout à fait d'actualité dans le grandeur nature (voir article page 30). Le jeu prit fin dans des circonstances particulièrement diaboliques, non loin de la tour Saint-Jacques. Les participants, plus d'une cinquantaine, imploraient à genoux la venue de Chtulhu, pendant qu'un "sacrifice humain" se déroulait sur les bords de la Thouet. Le ciel zébré d'éclairs semblait s'être mis de la partie! Inutile de vous décrire le visage des habitants non avertis passant par là pour une tranquille promenade nocturne...Plutôt impressionnés.

Le samedi suivant, c'était au tour des Nuits de Ludos d'entrer en scène avec un jeu de rôle grandeur nature diplomatique, sur le thème du nucléaire. Parthenay a, en effet, été choisi pour devenir un centre de stockage de déchets radioactifs. Pas que dans le jeu, hélàs! Ce qui a bien sûr fait bondir les habitants de la région, qui, comme les autres, apprécient d'autant plus le nucléaire qu'il est loin de chez eux... Un sujet bien délicat pour un thème de jeu. Le scénario proposé transposait, en fait, l'action dans une ville des Etats-Unis, Littletown (alias Harrisburg, non loin de la centrale de Three Mile Island).

La présence du député-maire de Parthenay, Michel Hervé, en Stetson et gros cigare, jouant le rôle d'Ed Wing (clin d'œil à Dallas), fut particulièrement remarquée, notamment lorsqu'il se rendit à une inauguration dans ce costume, passant un bon moment à expliquer aux invités ce qu'est un jeu de rôle grandeur nature et le rôle qu'il y jouait. Nous lui tirons nous aussi notre chapeau, car voilà qui dénote une belle ouverture d'esprit chez un élu. Michel Hervé peut s'honorer d'être le premier député, à notre connaissance, à pratiquer le jeu grandeur nature ... hors l'hémicycle, bien sûr!

Michel Brassinne



D.R.

Géant les grands classiques!



D.R.

Au coin de la rue du Château, bien sûr...

ça, c'est FAIR PLAY

Le catalogue uniquement réservé au jeu

Un choix fantastique. Calez vous bien dans votre fauteuil et laissez-vous guider au fil des pages. Les jeux que vous recherchez sont là, agréablement représentés en détail. Des jeux à petits prix, des jeux de qualité, des jeux de prestige. Rien que du loisir intelligent à offrir ou à s'offrir. Achat facile, choix d'enfer, c'est ça FAIR-PLAY !

Et en plus, le catalogue est beau, mais beau !

FAIR-PLAY - 95500 LE THILLAY - sur MINITEL 36.15 code CCM.

Tout à domicile : jeux de société, jeux de rôle, puzzles, cartes, échecs, accessoire de billard, mini-billards, etc... etc... le rêve!





SARL IPSO FACTO - FAIR PLAY au capital de 50.000 F - RCS Pontoise B 328.240.914

DEMANDE DE CATALOGUE

cochez la case ☐

Pour recevoir le SUPERBE CATALOGUE FAIR-PLAY cochez la case ci-dessus, joignez **4 timbres à 2,20 F**, et expédiez le tout sous enveloppe affranchie à :

FAIR-PLAY
Zone d'activités
Tél. : (1) 39.88.33.66 • 95500 LE THILLAY • Sur Minitel : 36.15 code CCM

N'oubliez pas d'indiquer votre ADRESSE :

NOM, PRENOM

ADRESSE

Code postal — Commune

Vous décidez de profiter de nos promotions exceptionnelles : BRAVO ! Remplissez vite ce bon de commande (ou recopiez-le).
Le (très beau) catalogue FAIR PLAY sera joint à votre colis, gratuitement.

	Prix de l'unité	Quantité	MONTANT
PROVOCATION	99 F		,
ŒIL NOIR - LE SUPER PACKAGE	250 F		,

FAITES PLAISIR A UN AMI

Indiquez ici son adresse. Nous lui signalerons que le catalogue lui a été offert de votre part.
Merci de joindre 4 timbres supplémentaires. (N'oubliez pas votre adresse en haut à droite).

NOM, PRENOM

ADRESSE

Code postal — Commune

Les petits cadeaux entretiennent l'amitié

JOINT A VOTRE COMMANDE

☐ Chèque bancaire
☐ Chèque postal (avec ses 2 volets)
☐ Mandat-lettre
☐ Envoi contre remboursement (+ frais selon taxe en vigueur)

Montant de la commande en date du ______	,
Si envoi contre remboursement (+ frais selon taxe en vigueur : 16.90 F au 1.08.87)	,
Participation aux frais d'envoi :	19,20
TOTAL	

Nos promotions sont limitées dans la mesure des stocks disponibles.

LE ROYAUME DES 5 COURONNES

(Habourdin)



MAGAZIN

matériel :

– une boîte 48 × 25 × 5 cm
– un plateau de jeu représentant un château, l'antre du dragon Kraddoch (sic) et un parcours reliant les deux
– 5 pions chevaliers (de 5 couleurs différentes)
– 5 couronnes correspondant aux chevaliers
– 20 cartes Shabernack
– 60 cartes parcours correspondant aux trouvailles faites en chemin : pièges (9), armes (15), trésors (15) et monstres (21)
– 2 dés à 6 faces et 2 dés à 12 faces
– 15 pions noirs (les PP ou pions de puissance) et des pions aux couleurs des chevaliers, 7 chacun (les PT ou pions trésors)
– 5 socles pour maintenir les cartes parcours.

but du jeu :

totaliser le maximum de points à la fin de la partie.

le jeu :

cinq chevaliers vont s'élancer vers le repaire du dragon Kraddoch pour s'emparer des couronnes, une par chevalier, qu'il garde jalousement. Ils auront à traverser, à l'aller comme au retour, la forêt de l'effroi où chacune des cases comporte une carte parcours face cachée.

Les chevaliers obéissent aux ordres des princes (les joueurs) qui briguent la place du roi Arthur, bientôt vacante.

Shabernack est le fou du roi, et il le mérite. Il a laissé ses instructions sur une carte donnée à chaque prince et qui précise l'ordre dans lequel les couronnes doivent être ramenées pour hériter du trône ; bien évidemment cet ordre est différent sur chacune des cartes.

Les joueurs opèrent chacun, à tour de rôle, en trois étapes où ils vont avoir la possibilité de jouer n'importe lequel des cinq chevaliers, ceux-ci appartenant à tout le monde. Pour commencer son tour, un prince s'intéresse aux chevaliers tombés dans un piège ou aux prises avec un monstre pour essayer de les sortir. Le prince annonce la couleur du chevalier concerné et jette le dé à 12 faces. En ce qui concerne les pièges, un jet supérieur ou égal à 7, et c'est la liberté ; pour les monstres, le maître de jeu (un joueur choisi à l'avance) jette l'autre dé, et le score le plus élevé l'emporte ; les PP du prince sont un bonus et on rejoue en cas d'égalité. Dans ces deux cas, le succès entraîne l'écart de la carte parcours concernée, la libération du ou des chevaliers présents sur cette case et l'attribution d'un PP (dans la limite de 3) au prince vainqueur qui est libre de s'intéresser au sort d'un autre malheureux ou d'arrêter là cette étape. L'échec, en dehors de la cruelle désillusion des chevaliers, est sanctionnée par le paiement d'un PP et l'obligation de passer à l'étape suivante ; attention les princes insolvables doivent passer la main au suivant sans aller plus loin.

L'étape suivante consiste à déplacer les chevaliers grâce au jet des deux dés à 6 faces. Le prince choisit deux des cinq chevaliers et les avance chacun du résultat de l'un des dés. Signalons le magicien Double qui permet d'avancer ou de reculer l'un des chevaliers du total des dés (gare aux accélérations !) et l'horrible sorcière Sept qui perçoit une dîme d'un PT avant d'autoriser le déplacement. Enfin, l'étape, où les chevaliers s'étant déplacés, découvrent ce qui les attend en retournant la carte parcours de leur case d'arrivée :
– une carte trésor, et le prince empoche un PT de la couleur du chevalier ;
– une carte arme, et le prince obtient un PP dans la limite de trois ;
– une carte monstre ou piège, et le chevalier n'a plus qu'à espérer le bon vouloir d'un autre prince ou de celui-ci lorsque son tour reviendra.

Lorsqu'un chevalier atteint la tanière du dragon, il le combat. Le dragon utilise un dé à 12 faces, et le chevalier un dé à 6 faces auquel s'ajoutent les PP du prince en action. Le plus fort jet l'emporte. La victoire du chevalier lui permet de coiffer une couronne de sa couleur et de prendre le chemin du retour.

Même les princes se battent entre eux, tout possesseur de trois PP peut défier un autre prince. Chacun jette alors un dé à 12 faces, augmenté de ses propres PP. Si celui qui a lancé le défi est vainqueur, il prend à son adversaire tous les PT de la couleur de son choix ; s'il est battu, il perd un PP et donne un PT à son adversaire.

A l'arrivée, pour chaque prince, le décompte des points est le suivant :
– 4 points par couronne arrivée dans l'ordre exact indiquée sur sa carte Shabernack (ce point de règle gagnerait à être clarifié car nos princes n'avaient pas tous la même interprétation) ;
– 2 points par PT de la couleur d'une couronne arrivée avec le même rang que sur sa carte Shabernack ;
– 1 point pour chaque autre PT.

commentaires :

certains points de règles dénotent un jeu qui a été testé avec soin et offrent un rempart aux spécialistes du détournement de règles.

Bien que le hasard intervienne pour une bonne part, tout a été fait pour éviter les déséquilibres, par exemple les dés à 12 faces au lieu des 2 dés à 6 faces pour certains jets.

En tacticiens pervers, nous nous sommes livrés à un examen minutieux des cartes Shabernack, éléments clés du jeu. Il nous a montré qu'il y a une répartition équitable des couleurs de couronnes à chaque place, mais que certaines inégalités apparaissaient dans les combinaisons. Par exemple, si vous avez la couronne jaune en premier et si vous découvrez que c'est aussi le cas d'un autre prince, alors celui-ci a 66 % de chances d'avoir une couronne blanche en quatrième rang. Moralité : laissez-le s'occuper du chevalier blanc et économisez vos jets.

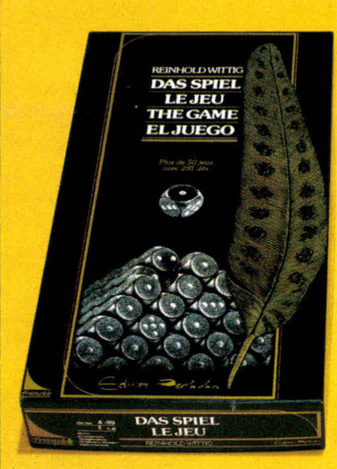
En fin de partie, les princes pauvres ou déçus de la prestation de leurs chevaliers favoris n'hésitent pas à provoquer leurs adversaires en duel, mais au premier échec ils perdent un PP et n'ont plus le droit au duel.

Un effort réel de clarté des règles qui nous vaut la surprise de découvrir en dernière page (la quatrième) l'un de ces organigrammes si chers à notre rubrique ludotique. Un exemple à suivre !

Enfin un jeu de plateau médiéval fantastique pour tous qui ne soit pas puéril. De gros efforts de présentation contribuent à rendre les parties attrayantes et mouvementées.

EN BREF :

type de jeu : parcours et tactique
nombre de joueurs : 2 à 5
présentation : 9/10
clarté des règles : 9/10
originalité : 7/10
nous aimons : ♥♥





LE JEU

(Franckh)

matériel :

– une boîte 43 × 24 × 7 cm
– 281 dés noirs, bleus, rouges, verts et un unique dé doré
– un socle avec des alvéoles permettant de ranger des dés empilés pour former une pyramide
– 57 règles de jeux !

le jeu :

sur l'idée de base constituée par le socle, les dés nécessaires à la construction de la pyramide et d'autres dés en supplément, un certain nombre de personnes, joueurs invétérés ou débutants, artistes ou stratèges, ont bâti des règles. Les meilleures d'entre elles (?) vous sont ici proposées.

Pour être honnête, il faut dire que la qualité des jeux est très irrégulière, mais que chacun trouvera chaussure à son pied. Promeneurs ludiques infernaux, nous avons choisi de vous emmener à la découverte de tous ces jeux !

Une initiation amusante aux lignes de force dans le Jeu du capitaine Flint (pas plus de 5 secondes), et allons rigoler un peu au Jeu des dunes mouvantes. Après avoir placé quatre dés sur un côté du socle, le joueur déplace les dés en soufflant (vous avez bien lu) pour former une mini-pyramide ; l'expérience montre vite que le socle résiste mal aux tentatives de placement du sommet, emporté qu'il est par le souffle des joueurs aux poumons trop généreux. Sautons trois jeux pour en arriver au Mikado de dés où les joueurs doivent retirer des dés de la pyramide, d'une main, sans que le dé du sommet ne bouge. Les parties sont l'occasion d'étayages plus ou moins astucieux dans le but d'autoriser le dégagement des dés des faces ou des arêtes. Après, le jeu 7 (Chiquenaudes), un intéressant jeu d'adresse et de réflexion : pour gagner ce jeu, il faut assembler le plus de dés possible sur le socle, la meilleure tactique étant la construction d'une pyramide à aspérités où s'accrochent d'autres dés.

Amusons-nous avec le Jeu de la taupe rusée (nº 14) où les joueurs doivent découvrir laquelle parmi six petites pyramides de dix dés contient la taupe ; dans ce but, le meneur de jeu donne des indications, plus ou moins sybillines comme : « la taupe mange de l'herbe » (il faut au moins un dé vert dans la pyramide). Dans notre série zoologique, enchaînons avec La vache bariolée, un jeu où priment l'acuité visuelle et l'aptitude au calcul mental. Avec des joueurs acharnés, la fièvre monte rapidement.

Retour en enfance avec Les perspectives (jeu nº 33) qui recrée rapidement la saine (?) ambiance du jeu du bouchon. Chaque joueur dispose de dix dés de la même couleur et d'un dé de la couleur attribuée à son voisin de droite, le joueur qui a la main possède en plus le dé doré. Tout le monde jette ses dés. Chacun doit alors poser sur le socle tous ceux de ses dés dont le résultat est égal au résultat du dé de la même couleur qui vient d'être lancé par son voisin, ou égal au résultat du dé doré. Lorsque le meneur pense avoir tout placé, il crie « stop ! » (il sera pénalisé s'il s'est trompé), et le dé doré change de main. Sera déclaré vainqueur celui qui se sera débarrassé le premier de ses dés. Ouf !

A mentionner, également, un certain nombre de jeux où il faut être le premier à construire une figure grâce à des dés que chacun déplace.

Le livret de règles présente un caractère progressif, commençant par les jeux d'adresse pour terminer par les jeux exclusivement tactiques. Malheureusement, après avoir passé de bons moments avec quelques-uns des jeux du début, on ne peut qu'être déçu par les derniers jeux.

Les idées ou les procédés originaux sont rares, et on rencontre surtout des adaptations de jeux existants utilisant le matériel fourni dans la boîte.

De plus, il y a une multitude de variantes qui abaisse notablement le nombre de jeux originaux du livret. Seuls à mériter d'être cités, La danse des puces et le Diablotin rouge.

Dans le premier jeu, chacun possède une pyramide et s'efforce de faire traverser le socle à ses pions. L'intérêt réside dans le mode de déplacement où les pions sautent de creux en creux et se livrent même à des glissades de toboggan quand d'autres dés occupent les creux. Bien évidemment, le nouvel arrivant qui va occuper un creux, lui aussi, modifie l'allure du terrain et les possibilités de mouvement de l'adversaire (un principe courant chez les jeux Franckh). Dans le second jeu, un dé rouge, le diablotin, poursuit un ange en fuite, le dé doré. Pour corser la partie, tous les creux où passent l'un ou l'autre sont comblés en rajoutant un dé. Le paysage de la poursuite se modifie donc au fur et à mesure.

Le diablotin a intérêt à utiliser le début de partie pour modeler le terrain grâce aux apports de dé avant d'entamer la poursuite.

commentaires :

Rares sont les jeux dont la règle excède une page, et en gros caractères encore. Raison de plus pour regretter les termes parfois approximatifs ou les phrases sybillines qui parsèment le livret de règles.

Mais si *le Jeu* ne tient pas toutes ses promesses, il fournit tout de même une palette de jeux permettant d'intéresser un large public. Le matériel est amusant et puis, à 400 F environ la boîte, cela vous fait une jolie réserve de dés à 1,50 F pièce !

EN BREF :

type de jeu : à facettes multiples
nombre de joueurs : solitaire, 2 à... beaucoup plus (mais 2 ou 3 le plus souvent)
présentation : 9/10
clarté des règles : 7/10
originalité : 6/10
nous aimons : ❤❤

LA MALÉDICTION DE CAHIR

Scénario pour *Légendes celtiques* (les deux versions).

Ce scénario d'une quarantaine de pages se situe en Irlande du Sud et mêle habilement les légendes celtiques et arthuriennes.

Tout commence par la désignation d'un nouveau chef dans le clan de Dur Carraig. Comme le veut la tradition, ce nouveau chef lance une série d'attaques contre les tribus voisines, afin d'augmenter son prestige. Les guerriers de Cathair ont repoussé vaillamment cet assaut, obligeant les hommes de Dur Carraig à repartir vers le nord.

Mais Cumail, un guerrier-magicien qui a vaillamment défendu le village, est grièvement blessé. Et, sur les conseils d'une druidesse, il décide de se rendre à une source où un esprit pourra le guérir. Le voilà donc parti, en compagnie de la druidesse, d'un barde et d'un jeune guerrier.

JEUX & JOUEUR



De là, va suivre toute une aventure riche en action, en poésie et en magie qui, de plus, constitue un excellent prologue aux légendes du roi Arthur.

Jeux Descartes, 59 F.

DÉMONS ET MAGIE

Le Premier Compagnon de Stormbringer.

A peine avons-nous le temps d'entamer quelques parties de *Stormbringer* que le premier supplément paraît déjà sous la forme d'un livret de 80 pages.

En plus de quelques modifications de points de règle, on y trouve de nouvelles facultés spéciales pour les démons, des nouvelles créatures (histoire de donner des cauchemars aux aventuriers) et, côté magie, les runes de Rathdar et quelques objets magiques originaux, utilisables uniquement par les plus grands sorciers.

A tout cela, s'ajoutent deux scénarios : « L'Ile du sorcier », qui entraîne les aventuriers à vérifier une antique légende, et « Le Cercle de velours », une aventure de près de

quarante pages qui les fera parcourir une bonne partie des Jeunes Royaumes, leur faisant découvrir Illman, le désert des soupirs, la forêt de Troos et le Cercle de velours, haut lieu de réjouissances d'Illman où les plaisirs et la luxure sont maîtres. Un scénario haut en faits, bourré d'humour, ce qui ne peut que nous réjouir.
Un livret indispensable complétant agréablement le jeu de base qui, au fil des mois, s'impose comme un excellent système de jeu.
Oriflam-Chaosium.



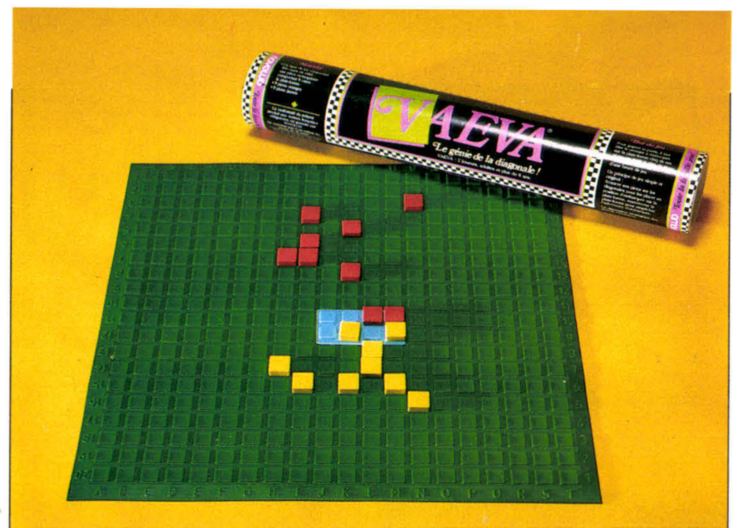
RENCONTRES... COMIQUES !

Il y a effectivement de quoi rire lorsqu'on découvre l'extension de *Rencontres cosmiques* (voir *J&S* n° 43) fraîchement sortie en boutique. Pour un prix élevé (au moins 75 F) on reçoit une enveloppe en kraft contenant le kit permettant de jouer à six joueurs (et non plus quatre) : deux systèmes planétaires ainsi que les pions et les cartes supplémentaires nécessaires.
Rencontres cosmiques n'est pas le premier jeu à succomber à la mode des extensions, mais pourquoi faire payer au joueur ce qui aurait dû être initialement prévu (la structure hexagonale elle-même invite au jeu à six), et pourquoi Jeux Descartes, fort de la leçon anglo-saxonne, n'a-t-il pas intégré cette extension par anticipation dans la boîte de base ?

BOITE À JEUX OU BOITE À JEUNES ?

Nous avons reçu un coffret de jeux pas comme les autres. Il contient les plateaux et les pions pour une douzaine de jeux classiques, mais parfois oubliés, des fiches synthétiques rappelant les règles de ces jeux et un livret.
C'est de ce livret que vient la surprise. Tout d'abord, l'éditeur n'est pas un éditeur comme les autres, il s'agit de V.E.N. (Vers l'Éducation Nouvelle), la revue des CEMEA (Centres d'Entraînement aux Méthodes d'Éducation Active). Cette revue, surtout connue dans le milieu de l'éducation, est tournée vers les études et la réflexion concernant le travail et le comportement des enfants certes, mais aussi des animateurs et des éducateurs, la vie dans la famille ou à l'école. Quel est le rapport avec les jeux de plateau ? Citons le livret : « *Explorer notre patrimoine ludique, en dresser l'inventaire, en dégager les déterminants sociaux et historiques, en souligner les structures internes et les ressources pédagogiques (...) multiplier les occasions de pratique ludique et favoriser le plaisir de jeu.* » Ouf !
Les lecteurs assidus de « l'Histoire des jeux » ne seront pas déçus. Le livret s'attache à décrire les mécanismes et l'intérêt, tant pour le joueur que pour l'éducateur, présenté par les jeux de chasse ou les jeux de pions en replaçant le tout dans un contexte historique. Ces textes, un peu universitaires dans leur forme (voir ci-dessus) sont très documentés et pourvus d'une intéressante bibliographie.
Seul reproche, les pions ne résisteront certainement pas à quelques parties, et notre pauvre éducateur devra réviser son cours de bricolage et de cartonnerie (d'ailleurs le dernier chapitre de ce livret décidément très complet traite de ce sujet).
(CEMEA, 76, bd de La Villette, 75019 Paris)





VAEVA

(Novolud)

matériel :

dans un rouleau de 44 cm de long et de 7 cm de diamètre,
- un plateau carré de 20 cases de côté
- 9 pions orange et 9 pions jaunes
- une pièce rectangulaire (d'une surface de 4 cases × 2 cases) appelée la plate-forme.

but du jeu :

être le premier à avoir embarqué cinq pions sur la plate-forme ou posséder le plus de pions embarqués après une heure de jeu.

le jeu :

les joueurs, qui se font face, commencent par placer leurs pions sur le bord du plateau devant eux. Ensuite ils posent la plate-forme au centre du plateau avec ses grands côtés parallèles aux bords des joueurs.
Les joueurs vont ensuite déplacer leurs pièces, à tour de rôle. Celles-ci avancent en diagonale, d'une case à la fois, dans les quatre directions possibles. Un pion peut sauter par-dessus d'autres pions si ceux-ci forment une diagonale continue dont le premier élément est sur l'une des cases accessibles au pion joué.
S'ils en ont la possibilité, les pions peuvent embarquer sur la plate-forme. Pour y parvenir, ils doivent être en mesure d'effectuer un mouvement en ligne droite, horizontale ou verticale, qui les conduisent sur l'une des huit cases couvertes par la plate-forme. Cette case et le chemin qui y conduit doivent être libres de tout pion. Il y a un raffinement supplémentaire : la longueur de cet ultime mouvement dépend du nombre de pions du joueur ayant déjà embarqué.
Au lieu de déplacer l'un de ses pions, le joueur peut choisir de bouger la plate-forme. Celle-ci se déplace uniquement horizontalement, vers la droite ou la gauche, d'un nombre de cases égal au nombre de pions du joueur présents sur la plate-forme (par conséquent, il est nécessaire d'avoir au moins un pion sur la plate-forme pour être en mesure de la déplacer).

commentaires :

le principe des mouvements liés avec d'autres éléments, nombre de pions embarqués ou nombre de pions alignés a déjà été utilisé dans d'autres jeux de Novolud. Mais dans *Vaeva*, la règle, très simple, met particulièrement en valeur la richesse du principe dans ses applications tactiques.
Faut-il avancer sûrement ou embarquer un pion le plus rapidement possible pour maîtriser la plate-forme ? Faut-il être offensif ou bien défensif en s'acharnant à placer des pions obstacles sur les trajectoires de l'adversaire ?
La progression symétrique des deux joueurs les amènera souvent à avoir le même nombre de pions sur la plate-forme et donc le même potentiel de déplacement de la plate-forme à leur disposition. Le point de règle précisant que la plate-forme ne doit pas retourner sur la position qu'elle occupait précédemment conduira alors à des situations analogues au Zugzwang des échecs, où le fait de devoir jouer constitue un désavantage.

EN BREF :

type de jeu : tactique
nombre de joueurs : 2
présentation 9/10
clarté des règles : 7/10
originalité : 6/10
nous aimons :♥ ♥



LA PÉTANQUE

(Mazas Editions)

matériel :

– une boîte 33 × 26 × 3 cm
– un terrain de jeu représentant du sable, des gravillons, de la terre battue, des cailloux, etc.
– 4 dés à 6 faces
– 18 pions boules de deux couleurs
– 4 pions placement
– 4 pions cochonnet.

but du jeu :

totaliser le premier treize points.

le jeu :

le but et les enchaînements sont identiques à la véritable pétanque. Le propos des règles est de permettre de simuler les évolutions des boules.
Le lanceur a le choix entre pointer ou tirer (« *Réveille-toi, César...* »). S'il pointe, il doit choisir sa portée : courte pour « rouler », demie ou longue pour « plomber ». La course de la boule s'effectue en deux temps : une partie en l'air d'abord, suivie d'un « roulé » au sol dont la longueur dépend du terrain et du mode de lancement. Le lanceur, suivant son choix, dispose d'un certain nombre de cases susceptibles de servir de départ au « roulé » de sa boule, dont la longueur est obtenue par le jet d'un ou de plusieurs dés. Par exemple, s'il « plombe », sa case de départ est loin du point de lancement (et proche du cochonnet), mais il n'utilisera qu'un dé pour déterminer la fin de course de sa boule ; rappelons que l'action de « plomber », lorsqu'elle est réussie, revient à lancer la boule haut et près du cochonnet de façon à ce qu'elle se « plante » littéralement. En revanche, dans le cas d'une portée courte, le « roulé » s'obtient grâce au jet de 2, 3 ou 4 dés.
Examinons le cas du tireur. Il annonce son objectif : boule ou cochonnet et jette un dé. Il obtient :
– 1 : objectif manqué, mais pas la boule amie la plus proche qui gicle à dix cases.
– 2 : objectif atteint. La boule tirée et l'objectif sont éjectés du jeu.
– 3 : raté, tir au-dessus.
– 4 : objectif atteint. La boule tirée et l'objectif giclent à dix cases.
– 5 : raté, tir trop à droite.
– 6 : carreau ! (si l'objectif était une boule sinon voir le 2).
Pour avoir une idée complète, il faut ajouter la présence de règles traitant des boules pointées qui rencontrent des obstacles, boule ou cochonnet.

commentaires :

Visiblement, l'auteur aime la pétanque qui est un jeu assez tactique. Il a souhaité simuler les trajectoires en espérant que le reste suivrait : les pointeurs qui mettent des boules en barrage ou en couverture, qui font de la « poussette » pour rentrer plusieurs boules dans le jeu, le tireur qui cherche le carreau ou la nulle.
Malheureusement, la simulation n'est pas parfaite. Bizarrement, il est aussi facile d'atteindre le cochonnet qu'une boule, de près ou de loin, et tous les cas particuliers, dus aux chocs entre boules, donnent lieu à des rajouts de règle arrivant comme des cheveux sur la soupe.
Les règles sont finalement simples, mais exprimées de manière confuse. Et puis comment assembler les quatre parties du plateau alors que les bords ne correspondent pas ?
Avec ces idées, pourquoi ne pas écrire plutôt un programme qui prendrait en charge la trajectoire des boules. Aide-toi, le logiciel t'aidera...

EN BREF :

type de jeu : simulation
nombre de joueurs : 4
présentation : 5/10
clarté des règles : 5/10
originalité : 7/10
nous aimons : ♥

SOYEZ KENNEDY...

Après Napoléon et de Gaulle, la saga des réincarnations célèbres se poursuit aux éditions Solar avec *Vous êtes Kennedy*. Indiscutablement la machine est bien rodée, et ce nouveau livre-jeu historique ressemble comme une goutte d'eau à ses aînés.
Vous y retrouverez les mêmes qualités, la documentation fouillée, historique autant qu'anecdotique, les choix cornéliens et une ambiance bien rendue, mais vous y trouverez également les mêmes défauts, la frustration engendrée par les paragraphes à choix unique, les chemins inutiles qui vous ramènent au même point de passage obligé, et le sentiment de lire plutôt que de vivre cette aventure.
L'auteur continue à passer en revue les grandes figures de l'histoire, mais sa tâche était sans doute plus difficile avec Kennedy. Celui-ci fut, sans aucun doute, l'un des premiers bénéficiaires de la puissance des médias, mais sa vie est loin de comporter la richesse de carrière d'un de Gaulle.



Patrick Des Ylouses l'a bien senti et il en profite pour se livrer à des variantes de pure fiction fort distrayantes : à titre d'exemple, notre premier Kennedy est mort... sur la Lune !
A qui le tour ?

DÉTECTIVE CONSEIL

L'Affaire de Quenn's park. (Volume 4)

Avant de parler de cette nouvelle affaire, il est bon de noter le matériel fourni, car, comme dans chaque volume de *Détective Conseil*, il mérite un détour.
Tout d'abord, un livret de mémoires comprenant une introduction de jeu et les bases de l'enquête, une enveloppe contenant plusieurs indices donnée en début de partie, un plan détaillé de Queen's park utilisé tout au long de l'enquête, un livret de journaux d'archives, un dossier de pistes, un bloc de feuilles d'horaires, et enfin, un livret d'énigmes donnant les questions auxquelles les joueurs doivent répondre et, bien sûr, les réponses.
Quant à l'affaire en elle-même, les détectives en herbe devront retrouver la trace de Frank Kearney, célèbre journaliste sportif. Une enquête parsemée de morts, de mystères et de sombres affaires immobilières.
Les règles restent les mêmes que pour *Détective Conseil* avec quelques modifications en ce qui concerne l'écoulement du temps et les déplacements simplifiés pour cette enquête.
En attendant la prochaine affaire, bonne chance et que M. Holmes soit fier de vous.
Jeux Descartes, 139 F.





MALÉFICES N° 7

La musique adoucit les meurtres.
Sous ce titre « jeu de mots » se cache une histoire qui risque d'en faire frissonner plus d'un. En effet, nos vaillants membres du club Pythagore ne savent pas encore ce qui les attend.

Venu du fin fond de la Bohême, un « monstre » a décidé de tuer un à un tous les membres de ce club, afin d'assouvir sa vengeance.
Le motif ? Nous le découvrirons au fil de l'aventure. Ce monstre, véritable petit-fils de Fantomas est un homme particulièrement rusé, un génie du crime diablement redoutable, guidé par la haine.
Comme d'habitude, ce livret de scénario est accompagné d'une multitude d'annexes détachables ou non, permettant aux joueurs et au meneur de jeu de se plonger littéralement dans le vif du sujet.
Jeux Descartes, 69 F.



AVENTURES EN TRÉGOR

Dans notre n° 43, nous vous avons parlé de *Trégor*, un livret nous présentant un monde médiéval-fantastique pour jeux de rôle.
Quelques mois plus tard, voici un second livret intitué *Aventures en Trégor*, accompagné d'un petit livret de plans.
Au sommaire du livret, une légende suivie de six scénarios, formant une campagne riche en événements. Le thème reste classique. Les aventuriers partant à la recherche d'une épée magique « Emrod ». Mais cette épée n'est pas un simple objet magique. D'elle peut dépendre l'avenir d'un royaume, et le magicien Mélius, instigateur de cette quête, en est persuadé. Mais cette quête, qui va se révéler dangereuse, n'est-elle pas une chimère ?

Les six scénarios, bien que formant un tout, peuvent se jouer indépendamment les uns des autres avec un minimum d'adaptation.

Le petit livret accompagnant le gros est destiné au meneur de jeu qui, selon les scénarios, pourra les présenter aux joueurs.

Une bonne façon de se familiariser avec le monde de Trégor.
Dragon radieux, 70 F

NOUS AVONS RECU...

• Dragon radieux n°10: un banc d'essai Stormbringer, des nouvelles, les chroniques de Trégor, des scénarios... 25 F.

• L'Effort n°273-274: le calendrier des différentes manifestations des Dames, les nouvelles des clubs, des analyses de partie. Abonnement 120 F : L'Effort, BP 113, 33041 Bordeaux Cedex.

• White Dwarf n°92: "déménologie" dans Runequest II, des scénarios pour AD&D, Judge Dredd, la psychologie des créatures de Warhammer... en anglais. Abonnement £24: Games Workshop, Chewton street, Hilltop, Eastwood, Nottingham NE 16 3HY (UK).

• Casus Belli n°39: Chill, Stormbringer, AD&D, Les Aigles, Ave Tenebrae... Plein de scénarios! Des aides de jeu, et, en encart, Hochkirk, Autrichiens contre Prussiens en 1758. 25 F.

• La Nécropole de Ghoser n°1 et 2: un tout nouveau venu dans la presse des JdR, avec un très joli format, à l'italienne, assez inusité! Tout sur le Ninja, tout sur Merlin! Des scénarios pour MERP (JRTM), AD&D, Elfquest, Mega 2! Trimestriel. 30 F.

Ont collaboré à cette rubrique Fabrice Cayla et Jean-Michel Rubio-Nevado.

DAMES 2000

(The Flying Turtle)



matériel :

• une boîte 36 × 27 × 6 cm
• un damier de 9 × 9 décomposé en trois zones
• 14 pions de couleur bleue et 14 pions de couleur rouge
• 48 têtes susceptibles d'être emboîtées sur les pions, en quatre couleurs (bleu, vert, rouge et jaune)
• 4 dés spéciaux.

but du jeu :

éliminer tous les pions adverses.

le jeu :

le plateau représente des cases noires et des cases de couleur. Il est divisé en trois zones : une zone de cases noires et bleues pour l'un des joueur, une zone de cases noires et rouges pour l'autre et, enfin, une partie centrale avec des cases noires et blanches.
Chacun dispose ses pions sur les cases noires de sa zone en enfichant sur ceux-ci des têtes de couleur. La tête que porte un pion influe sur ses déplacements et sur son efficacité au combat.
A chaque fois que deux pions adverses se rencontrent, il y a combat et celui-ci continue jusqu'à l'élimination de l'un des deux pions. Chaque joueur jette un dé et celui qui obtient le résultat le plus élevé élimine l'autre pion. Contrairement aux apparences, les chances ne sont pas égales car le dé jeté doit être de la même couleur que la tête du pion engagé dans le combat. Un joueur peut être ainsi amené à jeter le dé bleu (1-2-3-4-5-6), ou vert (3-3-4-4-5-6), ou rouge (4-4-5-5-6-6) ou bien encore jaune (5-5-5-6-6-6). Le vainqueur du combat, non content d'éliminer son adversaire, échange la tête de son pion contre une tête de valeur supérieure (rouge à la place de verte par exemple) ; seule exception, les têtes de couleur jaune le restent. S'il y a égalité de tirage, chacun perd un niveau de couleur sur sa tête et rejoue, les têtes bleues ne sont pas affectées.
Un pion qui réussit à atteindre l'extrémité opposée du plateau obtient une tête jaune.
Seuls les pions à tête jaune ont la possibilité d'avancer ou de reculer, les autres ne peuvent qu'avancer.

commentaires :

Dame 2000 est une variante du jeu de dames mais possède suffisamment d'originalité pour constituer un agréable dérivatif.
Malgré l'importance que revêtent les jets de dés (malchanceux s'abstenir !), il existe quelques éléments de tactique intéressants à souligner :
– dans un combat, celui qui possède un pion avec une tête d'une couleur inférieure à celle de son adversaire a un réel désavantage. Par exemple dans un combat bleu contre vert, le pion avec la tête bleue a une chance sur trois de gagner au premier jet et une chance sur six de faire égalité ;
– l'efficacité des choix tactiques ne doit pas seulement être jugée en fonction du nombre de pions éliminés, mais également en fonction du nombre de têtes ayant rétrogradé d'un ou de plusieurs niveaux de couleur.
– il est intéressant d'envoyer ses pions faibles au combat pour qu'ils essaient de monter en grade, le but final étant qu'ils obtiennent une tête jaune pour pouvoir reculer, regagner leur camp et constituer une force de manœuvre.
Dame 2000 est astucieux, mais il laisse une grande place au hasard. Certains jets de dé sont plus importants que d'autres et un coup de malchance à ces instants cruciaux réduit en fumée les meilleures tactiques.

EN BREF :

type de jeu : variante (très éloignée) du jeu de dames
nombre de joueurs : 2
présentation : 8/10
clarté des règles : 8/10
originalité : 7/10
nous aimons : ♥

Echecs electroniques

Nouveaux progres... nouveaux tests

"Mephisto Dallas 32 bits a tué la grille de tests!".
Ce n'est là ni le titre à rallonge d'un roman policier ni celui d'une pièce d'avant-garde, mais simplement notre réflexion désabusée en constatant que le dernier programme qui nous venait de Munich trouvait les solutions de 8 de nos 9 tests précédents en moins de 6 secondes. Dans ces conditions, il a bien fallu se rendre à l'évidence: qu'un programme mette une seconde et demie pour résoudre un problème et qu'un autre en mette 2, cela ne permet plus de les différencier.

La grille de tests, vieille de quatre ans, a donc vécu, et en voici une nouvelle qui donne davantage de fil à retordre aux machines les plus performantes. Trois diagrammes anciens ont été conservés: le mat en trois coups, la combinaison la plus difficile et la finale la plus résistante. Un mat en cinq coups, trois combinaisons et deux finales les complètent.

Toutes les machines de haut de gamme nouvelles seront désormais soumises à ces neuf tests, et c'est le *Constellation Forte B* qui inaugure la série.

Afin d'avoir des points de comparaison, nous avons testé les meilleures machines actuelles des quatre grandes marques: *Mephisto Dallas* 32 bits pour Hegener et Glaser, *Leonardo* avec module *Maestro* 6 megahertz pour Scisys, *Constellation Forte* pour Novag.

Pour Fidelity International, il était difficile de savoir si la plus forte machine était l'*Elite Avant-Garde* ou le *Par Excellence*. Nous avons donc testé les deux.

Chaque lecteur tirera ses propres conclusions des 54 résultats publiés. Voici quelques observations générales:

- le *Mephisto Dallas* 32 bits est le seul à trouver les neuf tests en moins d'une heure, et il est le plus rapide dans trois cas: un problème, une combinaison et une finale. Il confirme sa première place indiscutable en force de jeu.

- Le *Par Excellence* est bien le meilleur programme de Fidelity en attendant la sortie de l'*Excel* 68000, il fait mieux que l'*Elite Avant-Garde* dans 6 cas sur 8.

- Le *Leonardo Maestro* a de grosses faiblesses: il échoue sur 3 tests, mais il se rachète en étant le meilleur sur la combinaison 4 et la finale 9. Dans les deux cas, il démontre ainsi que Julio Kaplan -son programmeur- est le seul à avoir résolu le problème des échecs intermédiaires dans une combinaison.

- Seul le *Par Excellence* ne parvient jamais à réussir le meilleur temps, mais il est pourtant excellent dans l'ensemble, comme son nom l'indique.

Les petites au prochain numero!

Des lecteurs nous reprochent parfois de ne présenter que les modèles "haut de gamme" et de ne jamais parler des petites machines que l'on peut trouver de 500 à 1 500 francs. Pourquoi? Tout simplement parce qu'il n'y a pas longtemps encore, ces appareils jouaient vraiment mal. Et que nous ne pouvions décemment pas les conseiller, même à un joueur faible! Aujourd'hui, pourtant, on peut acheter, pour moins de 1 500 francs, une machine qui, à défaut de jouer comme un maître, n'en proposera pas moins pour autant un adversaire "valable". Nous vous présenterons donc dans le prochain numéro une sélection de "petites".

Notre nouvelle grille de tests

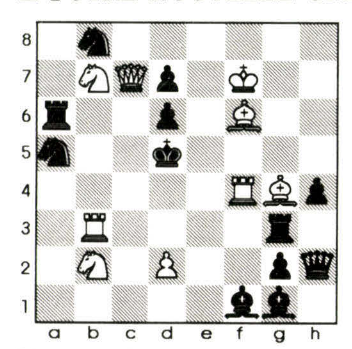


Diagramme 1: *les blancs jouent et font mat en 3 coups.*

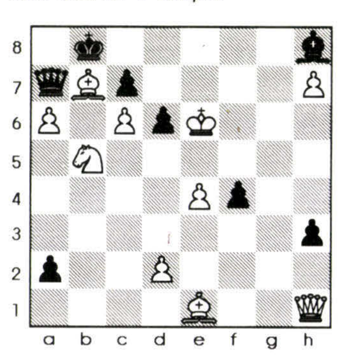


Diagramme 2: *les blancs jouent et font mat en 5 coups.*

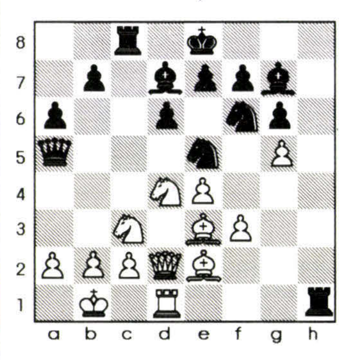


Diagramme 3: *les blancs jouent et gagnent*

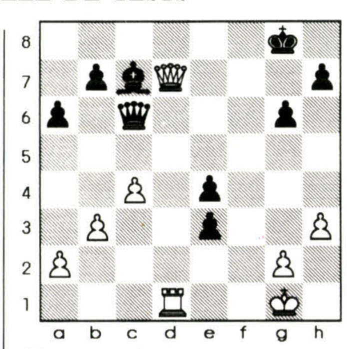


Diagramme 4: *les noirs jouent et gagnent*

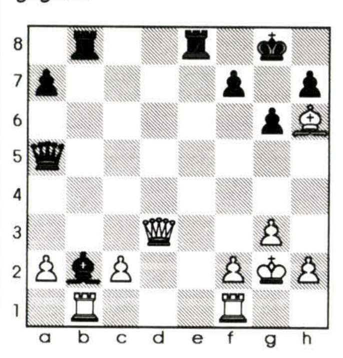


Diagramme 5: *les blancs jouent et gagnent*

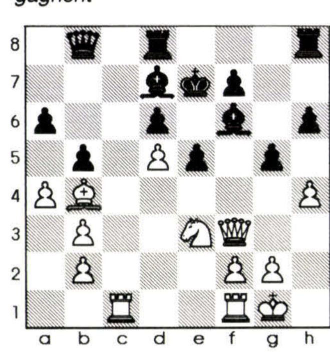


Diagramme 6: *les blancs jouent et gagnent*

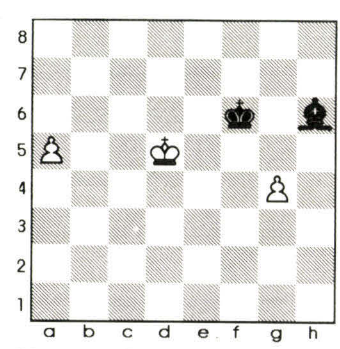


Diagramme 7: *les blancs jouent et gagnent*

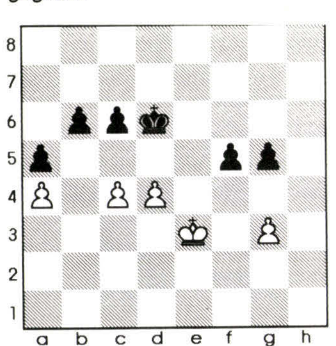


Diagramme 8: *les noirs jouent et gagnent*

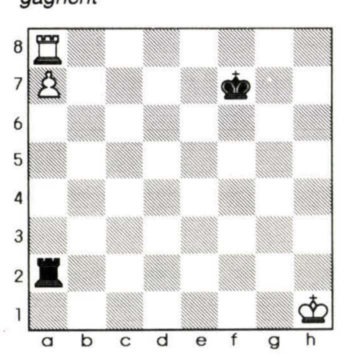


Diagramme 9: *les blancs jouent et gagnent*

Feriez-vous aussi bien qu'elles?
Voici, pour chacune des meilleurs machines actuellement disponibles le temps qu'elle a mis à trouver la solution des 9 tests ci-contre.

	Mephisto Dallas 32 bits	Leonardo Maestro 6 mega	Elite Avant-garde	Par excellence	Constellation forte	Constellation forte B	Le meilleur
Diag. 1	4 s	13 min 53 s	1 min 24 s	6 min 24 s	1 min 26 s	1 min 26 s	Mephisto Dallas 32 bits : 4 s
Diag. 2	7 min 36 s	Non trouvé en 1h	1 min 57 s	47 min 45 s	18 min 39 s	18 min 46 s	Elite Avant-garde : 1 min 57 s
Diag. 3	5 s	24 s	18 min 20 s	1 min 50 s	5 min 4 s	2 min 55 s	Mephisto Dallas 32 bits : 5 s
Diag. 4	32 s	10 s	9 min 45 s	2 min 28 s	7 min 37 s	6 min 36 s	Leonardo Maestro 6 Mega : 10 s
Diag. 5	29 min 35 s	12 min 53 s	42 min 20 s	33 min 45 s	10 min 54 s	4 min 50 s	Constellation Forte B : 4 min 50 s
Diag. 6	43 min 25 s	Non trouvé en 1 h	Non trouvé en 1 h	Non trouvé en 1 h	18 min 4 s	7 min 17 s	Constellation Forte B : 7 min 17 s
Diag. 7	1 min 29 s	5 min 55 s	7 min 15 s	6 min 31 s	1 min 1 s	1 min 12 s	Constellation Forte : 1 min 1 s
Diag. 8	4 min	Non trouvé en 1 h	47 min 10 s	18 min 46 s	Non trouvé en 1 h	Non trouvé en 1 h	Mephisto Dallas 32 bits : 4 min
Diag. 9	4 min 16 s	1 s	9 min 50 s	8 min 25 s	11 min 29 s	3 min 8 s	Leonardo Maestro 6 Mega : 1s

Solutions

Diag. 1: Cd1! Ce problème a été publié dans le numéro 3 de la *Revue des échecs*. Fe2; 2. Te3 (la menace) T ou F×e3; 3. Td4 (Cc3) mat 1. ...T×b3; 2. Ce3+! T(F)×e3; 3. Td4 (Ff3) 1. ...Fa7!; 2. Tb6!, T(F)×b6; 3. Td4 (D×d6) et non Tbf3?, Tc6!; 1. ... Fc5; 2. Tbf3!! (T×f3, Fd4); 3. Cc3 (F×f3, T×d4); 1. ...C×b3; 2. d3!, T×d3 (F×d3, Tc6); Dc4 (Cc3, Tf5); 1. ... C×b7; 2. Td3+!; 1. ...Tc6; 2. D×d7!!, C×d7 (C×b7, Te3); 3. Fe6, (Df5, Td4).

Diag. 2: ce problème a été publié dans le numéro 342 d'Europe Echecs. Il est l'œuvre de D. Innocenti de Paris. 1. Ff2! menace F×a7 mat 1. ...D×f2 (forcé, car si la Dame joue sur la diagonale a7, e3 sans prendre le Fou: 2. a7+, D×a7; 3. F×a7 mat, même chose sur Da8, et sur 1. ...D×a6; 2. F×a6, Fe4; 3. F×e4, Ra8; 4. h8 = D ou T mat ou 2. ...Ra8; 3. Fb7+, Rb8; 4. Fa7 mat); 2. Da1!, F×a1; 3. d4, F (ou D)×d4; 4. a7+, F(ou D)×a7; 5. h8= D ou T mat.

Diag. 3: 1. g×f6!!, T×d1+; 2. C×d1, D×d2; 3. f×g7, e6 (si D×d1+; 4. F×d1); 4. g8=D, Re7; 5. Dh7; 1–0 (joué par Tal en simultanée).

Diag. 4: 1. ... Fh2+!; 2. R×h2, D×d7; 3. T×d7, e2 (0-1 car les blancs ne peuvent empêcher le pion e2 d'être promu, ils n'ont que deux "échecs de consolation"); 4. Td8+, Rg7; 5. Td7+, Rh6.

Diag. 5: ce diagramme est tiré de *L'Ecole des Echecs* (tome 1) de Koblentz. 1. T×b2!, T×b2; 2. Dd4, De5; 3. Te1 (1-0 car la Dame noire ne peut éviter le mat à la fois sur la diagonale a1, h8 et sur la colonne e).

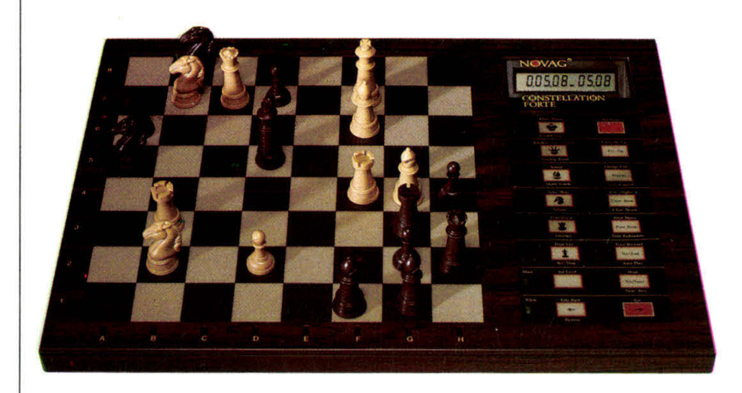
Diag. 6: une position tirée d'une partie Balachov-Sunye Neto de 1981. 1. Tc6!, F×c6; 2. d×c6, Da7; 3. Cd5+, Re6; 4. c7 ou C×f6 1-0.

Diag. 7: 1. g5!! sacrifice de pion pour amener le Fou noir sur une mauvaise case, 1. ... F×g5 (si 1. ... R×g5; 2. a6); 2. Re4!, Fh4; 3. Rf3, 1–0. car le Fou ne peut plus entraver la progression du pion a.

Diag. 8: les noirs doivent sacrifier un pion pour concrétiser leur avantage. 1. ...b5!; 2. c×b5; c×b5; 3. a×b5, a4; 4. Rd3 ou d2 (forcé: le Roi blanc doit rester dans le carré du pion a noir) 4. ...f4!; 5. g×f4, g×f4 (0-1 car le Roi blanc ne peut contrôler à la fois l'avancée du pion a et du pion f. Il y a une seconde solution 1. ...f4+!; 2. g×f4, g×f4+; 3. R×f4, b5!; 4. c×b5, c×b5; 5. a×b5, a4 0-1).

Diag. 9: 1. Th8!, T×a7; Th7+, R joue; 3. T×a7 1-0.
(tous les programmes devraient trouver la solution en une seconde comme le Leonardo Maestro 6 Mega, mais ils sont perturbés par les "échecs de consolation" qui éloignent la conclusion).
1. Th8!, Ta1+; 2. Rg2, Ta2+; 3. Rf3, Ta3+; 4. Re4, Ta4+; 5. Rd5, Ta5+; 6. Rc6, Ta6+; 7. Rb7 1-0.

FORTE B, TOUT POUR LE MILIEU DE PARTIE



Moins d'un an après la mise sur le marché de son *Constellation Forte*, Novag en sort une nouvelle version : le *Forte B*.

Rien, mais vraiment rien, ne distingue les deux appareils dans leur aspect extérieur et leur fonctionnement : même échiquier semi-sensitif, même écran à dix caractères, même gamme de prestations très complète... même prix de 3 500 F environ.

Seule différence : le programme. S'il semble que la bibliothèque d'ouvertures soit la même, ainsi que le programme de finales, les progrès sont, en revanche, très spectaculaires en milieu de partie.

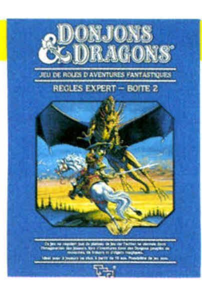
Le programmeur David Kittinger a bien travaillé, et la nouvelle grille de tests le montre très nettement : nets progrès pour les quatre combinaisons, spectaculaires pour le diagramme 6.

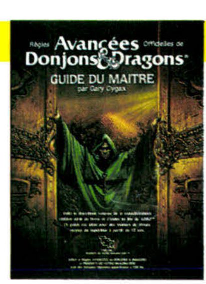
Comment cela se traduit-il en termes de Elo ? Les testeurs allemands et hollandais annoncent 80 points de plus que la version de base. Je pense qu'ils sont trop optimistes et que la vérité se situe entre 30 et 50 points. Le *Forte* normal ayant été testé sur plus de 40 parties à l'initiative de l'importateur français ITMC et de la Librairie Saint Germain, il avait obtenu 1 861 Elo. Le *Forte B* devrait donc tourner autour de 1 900.

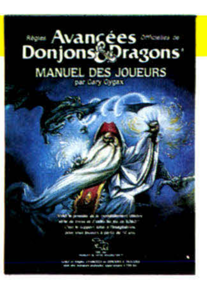
Pour finir, bonne nouvelle pour les acheteurs anglais et allemands qui pourront faire transformer leur *Forte* en modèle *B* pour moins de 500 F. Par contre, l'importateur français ne semblait pas disposé à offrir le même avantage aux utilisateurs français au moment où nous écrivions ces lignes !

DONJONS & DRAGONS: "VRAIMENT" EN FRANCAIS...

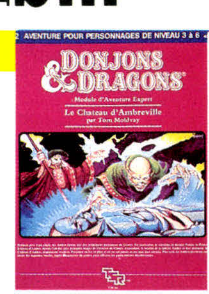
ENFIN!











Habitué de ces colonnes, vous n'êtes certainement pas sans avoir remarqué que le premier et le plus illustre des jeux de rôle y brillait régulièrement... par son absence! Parti pris? Certainement pas. Vous savez bien que nous avons choisi depuis longtemps de ne présenter ici que les jeux disposant d'une règle complète en français. (Tiens, au fait, c'est le moment de nous dire si nous avons raison ou si vous aimeriez qu'on vous parle un peu des productions étrangères, notamment en anglais.) Or, il faut bien avouer que jusqu'à présent, l'importateur français de *D&D* traduisait la production originale au compte-gouttes et suivant un planning... imprévisible! Mais après la sortie quasi simultanée du "Guide du maître" et de la "Boîte compagnon", Transecom semble démontrer sa volonté d'accélérer ses productions. D'ores et déjà, le matériel disponible permet de jouer "vraiment" à *D&D* en français. Il était temps de faire le point.

D&D, AD&D, Basic, Expert, Compagnon, Modules... koatesse? *Dungeons & Dragons* n'était à l'origine (en 1973!) qu'une simple règle unique se suffisant à elle-même. Mais les divers remaniements et l'évolution du jeu ont entraîné par la suite la parution d'une multitude de boîtes et livrets.

Les règles se multipliant, le jeu a même fini par se scinder en deux. C'est ainsi que naquit le jeu de base appelé tout simplement *D&D* et le jeu avancé appelé *AD&D* (pour *Advanced Dungeons & Dragons*, en français, Règles avancées de Donjons & Dragons). Il faut savoir qu'il s'agit en fait de deux jeux différents. Bien entendu, il est préférable que le débutant commence par le jeu de base et sa célèbre boîte rouge.

LE JEU DE BASE

Cette boîte n°1 comprend les règles de base et introduit le rôle des joueurs et celui du meneur de jeu (Maître du donjon). (A ceux qui n'auraient qu'une vague notion du jeu de rôle, nous conseillons de se reporter à notre n° 38 et de lire l'article "N'ayez plus peur des jeux de rôle"). Elle permet, bien sûr, de commencer à jouer tout en se familiarisant avec le monde de Donjons & Dragons (proche de celui de Tolkien).

Parallèlement à cette boîte, sont vendus des livrets de scénarios ("modules"). En théorie, cette boîte suffit pour jouer, mais les joueurs le pratiquant assidûment voient rapidement leur personnage atteindre le niveau maximum des règles de base (niveau 3, le niveau des personnages, fonction de leur expérience dans le jeu variant de 1 à ...36!). Ils devront alors se procurer la boîte n° 2 (règles *Expert* de D&D). Cette seconde boîte n'est qu'un complément à la première, mais elle permet d'élargir les possibilités du jeu et pour les personnages, d'atteindre le niveau 14. En pratique, ces deux boîtes devraient donc servir assez longtemps, mais après le niveau 14, il faut passer à la boîte n° 3 ("boîte compagnon") qui emmènera les aventuriers jusqu'au niveau 25 en leur dévoilant de nouvelles règles. Au-delà du niveau 25,il faudra acquérir la boîte n° 4 permettant d'atteindre le niveau 36, le top du top. A partir de là, se posait un problème que TSR a résolu en publiant une cinquième et dernière boîte, réservée aux aventuriers ayant dépassé ce niveau. Ils entrent alors dans le monde des immortels!

Pour le moment, seules les trois premières boîtes sont disponibles en français.

LES REGLES AVANCEES: AD&D

Il s'agit là d'un second jeu parallèle. Pour lequel le joueur anglophone a de quoi remplir sa bibliothèque... et vider sa tirelire! Il dispose en effet de dix volumes et d'une quarantaine de scénarios (seuls deux volumes sont traduits en français à l'heure actuelle). De ces dix volumes, trois en forment la base; il s'agit du "Manuel des joueurs" du "Guide du maître du donjon" et du "Manuel des monstres". Les deux premiers sont disponibles en français et le troisième, qui manque pour un jeu complet, devrait voir le jour à la fin de l'année. Quant aux sept autres volumes, ils n'offrent que des compléments de règles, des nouveaux monstres (*Fiend Folio, Monster Manuel II*) ou de nouveaux cadres pour les aventures (*Oriental Adventures*). S'ils développent l'intérêt du jeu, ils ne sont pas indispensables comme la trilogie citée plus haut.

Bien entendu les règles d'*AD&D* ne s'adressent pas à des débutants, d'autant plus qu'elles comportent quelques contradictions, et que, d'une clarté "variable", elles sont d'une lecture difficile: il faut donc bien les connaître afin d'adapter tel ou tel point obscur. Il est donc déconseiller de passer à *AD&D* avant d'être un habitué au moins des deux premières boîtes de *D&D*.

D&D	disponibles en français	modules en français	modules en anglais
Boîte n° 1 Règles de base	X	5 (B4, B4, B5, B6, B7)	
Boîte n° 2 Expert	X	2 (X2, X3)	une
Boîte n° 3 Compagnon	X	1 (CM1)	vingtaine
Boîte n° 4 *Master*	–	–	
Boîte n° 5 *Immortals*	–	–	
AD&D			
Manuel des joueurs	X	1 (U1)	
Guide du Maître	X		
Monster Manual	(déc. 87 ?)	(1 fin 87 ?)	
Monster Manual II	–		
Legends & Lore	–		une
Fiend Folio	–		quarantaine
Unearthed Arcana	–		
Oriental Adventures	–		
Dungeoneer's Survival Guide	–		
Battle System	–		

OU EN SOMMES-NOUS?

A l'heure où nous écrivons, les trois premières boîtes ainsi que huit scénarios sont traduits pour *D&D* et, pour *AD&D*, les deux premiers livrets et un seul scénario.

Maintenant qu'une politique sérieuse de traduction semble amorcée, les parutions devraient s'accélérer: c'est ainsi que d'ici la fin de l'année devraient voir le jour, le "Manuel des monstres" pour *AD&D* et le premier module de la série *Dragonlance*. Si tout va bien, les autres modules devraient suivre régulièrement.

Rappelons enfin que la presse spécialisée fournit régulièrement des scénarios.

Figurines représentées taille réelle

LE MUSEE DE WATERLOO

PRESENTE

LA BATAILLE DE WATERLOO
Jeu d'Echecs

L'Empereur Napoléon
ROI



Le Duc de Wellington
ROI

De belles sculptures-portraits… soigneusement détaillées… authentiques… évoquant les heures glorieuses de la plus grande bataille de l'histoire

Chaque figurine miniature est réalisée par Le Médaillier Franklin, en étain massif et en cuivre massif finement émaillé

Depuis plus de mille ans, le jeu d'échecs captive et enthousiasme hommes et femmes d'esprit et de goût, dans le monde entier. Presqu'à l'origine du Jeu, les pièces d'échecs ont été conçues pour représenter des figures historiques célèbres ou légendaires : rois et reines, hommes d'état, grands soldats, héros de la nation — dont la présence même donnait à chaque partie une dimension supplémentaire, faite de passion et d'implication personnelle.

Dans cette grande tradition, le Musée de Waterloo est fier d'annoncer l'émission de son propre jeu d'échecs : *La Bataille de Waterloo*. Il constitue un hommage fascinant aux héros des deux camps de cette bataille féroce, considérée par beaucoup comme la plus décisive jamais livrée.

Chaque figurine entièrement authentifiée

Les pièces de cet extraordinaire jeu d'échecs sont toutes fascinantes, car elles comportent des *sculptures-portraits* richement détaillées représentant nombre de grandes figures — maréchaux et généraux et, même dans le cas des pions, des combattants différents des unités d'élite qui se couvrirent de gloire à Waterloo. Et la scrupuleuse authenticité historique de chaque sculpture-portrait est garantie, car chaque pièce a été créée par Philip J. Haythornthwaite, l'une des toutes premières autorités contemporaines en matière d'histoire militaire du XIXème siècle, auteur de nombreux livres sur les uniformes militaires, et un artiste sculpteur de talent.



Certaines figures sont représentées debout, d'autres assises, d'autres un genou en terre, ou encore à cheval. De plus, chaque figurine, minutieusement réalisée en étain massif par les spécialistes du Médaillier Franklin, est exceptionnellement riche de détails.

En vérité, chaque nuance de l'expression faciale, de l'uniforme et de l'armement — jusqu'aux boutons, galons, sabres et armes à feu — est représentée avec une précision méticuleuse. Et chaque figurine en étain est montée sur un support en cuivre massif, rehaussé d'une bande circulaire en émail richement coloré — *bleu* pour les français, *écarlate* pour le camp adverse.

Elégamment exposé dans votre salon, bureau ou cabinet de travail, ce chef-d'œuvre de précision et de sens artistique attirera à la fois l'admiration et le respect de tous ceux qui le verront. Ce jeu spectaculaire sera une source inépuisable de joie pour vous-même comme pour vos enfants.

Un plan d'acquisition pratique et un prix très attrayant

Le Jeu d'Echecs *La Bataille de Waterloo* peut *uniquement* être acquis sur souscription directe, et il existe une limite d'un jeu par collectionneur. Les pièces sont émises à votre intention au prix très attrayant de 175 F chacune, tandis que l'échiquier-écrin de protection spécialement conçu, sera fourni sans frais supplémentaires. En tant que souscripteur, vous recevrez deux pièces sculptées tous les *deux* mois. Vous ne serez cependant facturé que pour *une* seule pièce à la fois — une somme de 175 F seulement par mois. De plus, vous aurez la possibilité de terminer votre jeu plus rapidement, si vous le souhaitez — mais sans aucune obligation de le faire.

Pour acquérir le jeu d'échecs *La Bataille de Waterloo*, aucun paiement n'est nécessaire pour l'instant. Veuillez toutefois noter que le *Titre de Souscription* est daté et qu'il est à poster avant le 30 novembre 1987.



Cet élégant *échiquier-écrin de présentation*, rehaussé à l'étain, sera fourni sans frais supplémentaires.

Le Maréchal Ney
FOU

1496

TITRE DE SOUSCRIPTION

A retourner avant le 30 novembre 1987

Limite : un seul jeu par souscripteur

Veuillez enregistrer ma souscription pour Le Jeu d'Echecs *La Bataille de Waterloo*, se composant de trente-deux pièces réalisées chacune en bel étain, montées sur un support en cuivre massif et rehaussées d'une bande de riche couleur émaillée.

Je ne dois effectuer aucun paiement pour l'instant. Je recevrai deux nouvelles pièces tous les deux mois, et les réglerai sur facture en deux mensualités pratiques de 175 F chacune, la première intervenant avant expédition. Je recevrai l'élégant échiquier-écrin de présentation en bois de qualité rehaussé à l'étain sans aucun frais supplémentaires.

Signature ____________________
TOUTE SOUSCRIPTION EST SUJETTE A ACCEPTATION

Nom ____________________
EN MAJUSCULES S.V.P.

Adresse ____________________

Code Postal ____________________

Ville ____________________

A retourner sans affranchir à l'adresse suivante :
Le Musée de Waterloo c/o Le Médaillier Franklin
Libre réponse 51-95 - 95207 Sarcelles Cedex


A FOND !
CASUS BELLI
PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION
Tremblez, mortels !
CHILL, et STORMBRINGER, les jeux dont vous êtes la proie
Wargame
Gros plan sur le PDG de Victory Games
A vous les grands espaces de l'Imaginaire !
Découvrez CASUS BELLI et partez à l'assaut d'un monde fantastique, le monde vertigineux des jeux de simulation : wargames, jeux de rôle et autres jeux d'aventure.
Si vous êtes néophyte, CASUS BELLI saura vous initier et si vous êtes déjà mordu, CASUS BELLI sera votre indispensable carnet de bord.
Accrochez-vous et... bon voyage !
Tous les deux mois chez votre marchand de journaux.
CASUS BELLI
PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

un nouveau

GAMES

le 28 octobre 1987

SAINT - QUENTIN - EN - YVELINES
CENTRE COMMERCIAL RÉGIONAL

Le plus grand choix de Jeux

JEUX ÉLECTRONIQUES
JEUX TRADITIONNELS
JEUX POUR MICRO
JEUX DE RÔLES
CONSOLES DE JEUX
SEGA / ATARI
MINI BILLARDS

le 28 octobre 1987

GAMES

un nouveau

Le plus grand choix de Jeux

JEUX ÉLECTRONIQUES
JEUX TRADITIONNELS
JEUX POUR MICRO
JEUX DE RÔLES
CONSOLES DE JEUX
SEGA / ATARI
MINI BILLARDS

Centre Commercial St Quentin Ville
Quartier de la gare "Rue Colbert" côté Canal 30.57.13.43

Centre Commercial Velizy 2
Avenue de l'Europe "Niveau bas" 34.65.18.81

CONCOURS... TOUJOURS

Dernier virage avant la ligne d'arrivée de ce marathon 87. Voici donc les résultats du numéro 45. Les épreuves du quatrième et avant-dernier concours de l'année.
Vous avez repris des forces pendant les vacances? Il faut espérer, car vous en aurez bien besoin!



Un nombre et des nombres
Hum, voilà qui n'était pas trop difficile puisqu'on pouvait y parvenir sans trop d'efforts par la méthode "brute". En fait, le raisonnement permettait d'arriver à la solution. Sans en donner le déroulement complet, en voici les bases:
a) la somme des trois nombres est 100. Il y en a donc au moins un qui est pair. Le seul nombre premier pair est 2.
b) la somme des deux autres nombres est 98. Aucun ne se termine par 9, car alors il en serait de même pour l'autre, ce qui est contraire à l'énoncé.
c) un nombre est divisible par 11 si et seulement si la différence entre la somme des termes de rang impair à partir de la droite et la somme des termes de rang pair est elle-même multiple de 11.
Bref... les trois nombres étaient 2, 37 et 61 et la solution unique 61 237.
La face cachée des dés
Ah Ah, voilà qui était nettement plus corsé! Enfin, vous commencez à nous connaître, vous avez bien dû vous douter qu'il y avait un piège. Voici en effet la photo des deux faces cachées dont la somme était : 3 + 4 = 7.




Mais, nous pouvons l'assurer à ceux qui ont répondu un peu vite que, la face opposée d'un 3 sur un dé était un 4, la somme faisait 8:
- nous avons bien acheté ces deux dés dans une boutique de jeux (et non de farces et attrapes) où le dé "truqué" se trouvait parmi des congénères "normaux". C'est rare, mais un lecteur nous a raconté que cela lui était aussi arrivé.
- le raisonnement permettait de trouver la solution comme d'ailleurs de nombreux d'entre vous l'ont fait.
Elections, piège à...
Et justement, il n'y en avait pas ici de piège! Mais c'était difficile et demandait un peu d'astuce, mais surtout de longs efforts.
Résultat : c'est le biologiste qui a été élu avec 44 voix, comme le montre le tableau complet (et unique) satisfaisant aux conditions de l'énoncé.

	Biol.	Math.	Phys.	Géol.	Astr.	Chim.	Total voix
1er t.	17	13	19	15	11	9	84
2e t.	23	17	20	14	11	–	85
3e t.	24	29	19	14	–	–	86
4e t.	44	29	14	–	–	–	87

Poker menteur
Mais pas nous, comme certains l'ont cru! Il y avait, et il n'y avait, que deux solutions possibles. Mais, petit piège... pour le même cryptarithme! L'autre n'en admettant pas.
Le cryptarithme :

```
  D E U X
+ D E U X
+ D E U X
+ N E U F
+ N E U F
= F U L L
```

admettait en effet deux solutions. Les voici :

```
  1 3 9 0      1 4 0 5
  1 3 9 0      1 4 0 5
  1 3 9 0      1 4 0 5
  2 3 9 8      2 4 0 9
+ 2 3 9 8    + 2 4 0 9
  8 9 6 6      9 0 3 3
```

Super-défi
Ca devait arriver! A force de vous poser des problèmes sans en connaître la solution, nous étions fatalement condamnés à tomber un jour sur une question qui admettait une solution évidente (ou presque puisqu'elle nous avait échappée!). Ce "super-défi" était en fait... "super-facile". Et, presque tous, vous avez marqué 200 points avec ABRACADABRANTE et ses 14 lettres en 91 points!
Epreuve de départage
La moitié de la moyenne des nombres proposés dans les bulletins de la moitié supérieure s'est établie à 22,6087. Vous vous en doutiez? Nous aussi, bien sûr! C'est Nathalie Daunois de Grenoble qui a proposé le nombre le plus proche avec 22,6013. Elle marque 200 points supplémentaires. Et l'on pouvait encore marquer 2 points en jouant 19,2178 et 1 point avec 26,0142.
Voici, à présent, la liste des 50 gagnants de ce concours.

LES GAGNANTS

1er (998) : SCHMIDT Guillaume, Luzarches, gagne un *appareil photo Nikon L35 AF2.*
2e (996) : LEGROS Alain, Champs-sur-Marne, gagne un *mini-billard américain.*
3e (994) : DESBORDES Marie-Thérèse, Questembert, gagne un *ordinateur de poche Sharp PC 1100.*
4e (993) : RODOLAUSSE Fernand, Coignières, gagne une *collection complète des 7 livres* de la collection Jeux & Stratégie aux éditions du Rocher.
5e prix (991) : PLANTE Frédéric, Poissy, gagne une *boîte de base et une boîte expert Donjons & Dragons* (Transecom)
6e (990) : GROENEVELD Patrick, Gretz-Armainvilliers, gagne une édition complète du jeu *L'Ultime Epreuve* (Jeux Actuels)
7e (981) : DESCHAMPS Marc, Esvres; 8e (980) : PARENT Pierre, Tourcoing, gagnent un jeu *Claim* et un jeu *Spacego* (Jumbo)
9e (979) : CHAUSSADE Gérard, Ham-Cergy; 10e (976) : DE LA FOURCHARDIERE Jacques, Frépillon, gagnent un jeu *Baston* (Jeux Actuels)
11e (975) : BALLEZ Yvan, Bruxelles; 12e (965) : PLATON Annie, Chatellerault; 13e (963) : FAIDY Jean-Michel, Prahecq; 14e (947) : LOUVET Guy, Nanterre; 15e (946) : SAUNOIS Philippe, Bois d'Arcy; 16e (939) : LAMY Eric, Villeneuve-Tolosane, gagnent un jeu *Diplomacy* (Kenner Parker).
17e (934) : PAGES Claire, Saint-Nicolas-Du-Pelem; 18e (923) : PEETERS Joël, Dworp (Belgique), gagnent un jeu de *Jarnac* (Habourdin).
19e (921) : GUILLERME Jean-Claude, Argenteuil; 20e (920) : ROUYER Pascal, La Rochelle, gagnent un jeu *Le Gang des Traction-Avant* (International Team).
21e (914) : PARACCHI Daniel, Paris; 22e (912) : BESSON Robert, Orange, gagnent un jeu de simulation *Fief* (International Team)
23e (905) : CATILLION Michel, Amiens; 24e (900) : CASTAING Jean-François, Vanves, gagnent un jeu *Stratego* (Jumbo)
25e (893) : PIANARO Lucien, Annecy, gagne un jeu de rôle *L'Œil Noir* (Schmidt France)
26e (890) : GAUTHIER Régine, Vimoutiers; 27e (886) : LIEGARD Dominique, Livarot, gagnent une collection de six livres dans la col-

lection "*Les Quêtes sans fin D&D*" (éditions Solar)
28e (881) : LAMAT Philippe, Marmande; 29e (879) : LELOUP Patrick, Villeneuve-d'Ascq; 30e (874) : MORTIER Didier, Ruffec; 31e (868) : PIGOT Suzanne, Vigneux; 32e (863) : MEYBLUM Diane, Palaiseau, gagnent un *jeu de tarot* et un livre *Tarot moderne* (Grimaud et Editions du Rocher)
33e (858) : BUFFE Laurence, Rueil-Malmaison, gagne un jeu *Othello* (Dujardin)
34e (852) : NICOLAS Alain, Cabannes; 35e (850) : CHOMICKI Tony, Cesson, gagnent un *bon d'achat d'une valeur de 100 F* au choix du gagnant (L'Œuf Cube, 24, rue Linné, 75005 Paris)
36e (850) : DAUNOIS Nathalie, Grenoble, gagne un jeu *Scotland Yard* (Ravensburger)
37e (847) : VALLET Claude, Paris, gagne un jeu *Fantômes* (Schmidt France)
38e (847) : HUET Michel, Caen, 39e (845) : CLERGEAU Jean, Caen, gagnent un livre *Le Jogging de l'esprit* (collection J&S aux éditions du Rocher)
40e (843) : BIDAULT Pascal, La Chartre-sur-le-Loir; 41e (843) : DELBARRE Monique, Douai; 42e (842) : DESWELLE Laurent, Dunkerque; 43e (839) : REVEL Willy, Bevaix (Suisse), 44e (838) : FILATRE Gilbert, Sourdeval, gagnent deux jeux de la collection "Miniplay", *Halma et Stratego* (Jumbo)
45e (836) : ALEXANDRZAK Hervé, Leforest, 46e (835) : FAURE Jean-Michel, L'Arbreslé, 47e HERVE Thierry, Esvres, 48e (833) : FERREIRA Eugenio, Epinay-sur Seine; 49e (832) : COURBIS Paul, Le Vesinet; 50e (832) : HUSSON Lionel, Le Mesnil-le-Roi, gagnent un livre de la collection *"Un livre dont vous êtes le héros"* (Folio Junior, éditions Gallimard.

Prix Spécial: DAUNOIS Nathalie, Grenoble, gagne un ordinateur de poche Sharp PC 1100

CONCOURS J&S N° 47

Pour y participer, vous devrez nous adresser le bulletin-réponse que vous trouverez ci-dessous.
Vous devrez y reporter les réponses aux questions suivantes :
1. Dominez les dominos (pages 44 et 45) :
a. quelle est la solution du problème n°1 (fin de partie)?
La bonne réponse vaut 120 points.
b. parmi les problèmes suivants (numérotés de 2 à 9) quels sont ceux qui admettent plusieurs solutions, ceux qui n'en admettent qu'une et ceux qui sont impossibles? Chaque bonne réponse vaut 60 points. Chaque numéro devra être coché une fois et une seule : un numéro coché dans deux ou trois catégories sera évidemment compté comme réponse fausse.
2. Le super-défi n° 47 : continuons dans la série des mots et des lettres qui vous a récemment permis de vous retrouver face à un super-défi... super facile ! Aujourd'hui, nous vous proposons de chercher les deux plus longs mots, d'un même nombre de lettres, n'ayant aucune lettre commune !
Les deux mots proposés doivent figurer en gras dans la première partie du Petit Larousse Illustré édition 1987 ou être le pluriel ou une forme conjuguée de mots y figurant. Sont toutefois exclus les mots composés, les préfixes et les sigles.
Ce sont exactement les mots admis au Scrabble à l'exclusion des mots qui ne figurent pas dans le PLI 87, mais qui y figuraient dans des éditions précédentes, et des mots figurant dans l'additif de la Fédération française. Comme au Scrabble, on ne tiendra pas compte des accents et de la cédille.
Tous ceux qui auront donné une solution avec deux mots valables comportant le même nombre de lettres que le maximum marqueront 200 points. Les autres... zéro !
3. Epreuve de départage : tous les candidats ayant marqué des points (aussi peut soit-il) avec les questions précédentes peuvent participer à cette épreuve.
Pour cela, il leur suffira d'inscrire sur le bulletin-réponse un nombre entier positif inférieur à un milliard. C'est-à-dire comportant au maximum 9 chiffres. Nous ferons la moyenne de tous les nombres proposés.
Votre nombre devra se rapprocher le plus possible de la moyenne des nombres inférieurs à la moyenne.

CONCOURS J&S N° 47 LES PRIX

1er prix: un micro-ordinateur Amstrad Spectrum 128 K+2 avec lecteur de disquettes, un joystick et un moniteur monochrome
2e prix: une Encyclopédie Larousse 3 volumes en couleurs
3e prix: un Dictionnaire Larousse en 2 volumes
4e prix: un Dictionnaire du cinéma et le Livre de la photographie Larousse
prix spécial: la collection complète des 7 livres Jeux & Stratégie aux éditions du Rocher
5e et 6e prix : un jeu *Trivial Pursuit* (Kenner Parker)
7e et 8e prix : un jeu *Les 7 royaumes combattants* (Jeux Actuels)
9e et 10e prix : un jeu *Claim* et un jeu *Spacego* (Jumbo)

Du 11e au 14e prix : un jeu *Le Gang des Traction-avant* (International Team)

15e et 16e prix : un jeu *Stratego* (Jumbo)

17e prix : un jeu *L'OEil Noir* (Schmidt France)

18e et 19e prix : un jeu *Les Joyeux Combinards* (Habourdin)

20e prix : un *abonnement d'un an à Jeux & Stratégie*

21e prix : *six livres* de la collection *"Les Quêtes sans fin D&D"* (éditions Solar)

Du 22e au 26e prix : un jeu de *tarot* et le livre *Le Tarot moderne* (Grimaud et Jeux & Stratégie-éditions du Rocher)

Du 27e au 32e prix : un jeu *Campus* (Kenner Parker)

33e prix : *un bon d'achat d'une valeur de 100 F* (L'Œuf Cube, 24, rue Linné, 75005 Paris)

34e prix : *cinq livres* de la collection *"Les Quêtes sans fin D&D"* (éditions Solar)

35e prix : un jeu *Scotland Yard* (Ravensburger)

36e prix : un jeu *Fantômes* (Schmidt France)

37e et 38e prix : *un livre* de la collection Jeux & Stratégie *Le Jogging de l'esprit* aux éditions du Rocher

39e prix : un *Othello de poche* (Dujardin)

Du 40e au 44e prix : deux jeux de la collection "Miniplay", *Halma* et *Stratego* (Jumbo)

Du 45e au 50e prix : *"Un livre dont vous êtes le héros"* (Folio Junior, éditions Gallimard)



Les points que vous aurez marqués lors de cette épreuve vous seront définitivement acquis pour le Marathon J&S 1987. A l'issue des cinq concours de nos numéros 44 à 48, tous les concurrents y ayant participé (à au moins un d'entre eux) seront classés d'après la somme des points qu'ils auront marqués dans les différents concours.

MARATHON J&S 1987 LES PRIX

1er prix: un *voyage pour deux personnes* d'une valeur de 20 000 francs.

2e prix: *l'Encyclopaedia Universalis* en 22 volumes + l'Atlas géographique + l'Atlas historique, offert par Encyclopaedia Universalis.

3e et 4e prix: un *micro-ordinateur NCR PC4i* compatible PC, 256 Ko de mémoire, avec deux drives et un écran couleur.

... et 196 autres prix.

REGLEMENT

A partir du numéro 44 et dans les autres numéros à paraître en 1987 (n°44 à 48), *Jeux & Stratégie* organise un concours destiné à ses lecteurs.

1. Dans chaque numéro, il sera proposé une série de questions permettant de marquer, selon le barème indiqué, un maximum de 1 000 points. Tous les candidats ayant envoyé leur réponse avant la date limite (environ deux mois après la sortie du numéro) seront classés selon le nombre de points qu'ils auront marqués. Les 50 premiers recevront les prix prévus.

D'autre part, la meilleure réponse à l'épreuve dite "de départage" sera récompensée par un "prix spécial". Tous les concurrents ayant au moins une bonne réponse aux autres questions participeront à cette épreuve de départage.

2. Les points marqués par les concurrents dans chacun des concours de l'année se cumuleront de manière à établir, après la dernière épreuve, le classement du "Marathon J&S 1987". Les 200 participants terminant avec les meilleurs scores recevront les prix.

3. Les épreuves sont conçues pour éviter de trop nombreux exaequo. Cependant, si le cas se présentait, la rédaction de *Jeux & Stratégie*, organisatrice, se réserve le droit de choisir entre le tirage au sort ou l'établissement d'une épreuve supplémentaire de départage.

4. Il ne sera répondu individuellement à aucune question concernant le concours. Cependant, *Jeux & Stratégie* pourra apporter toutes les précisions jugées nécessaires dans la revue elle-même.

5. Ce concours est réservé aux habitants de France métropolitaine, Belgique, Suisse, Grand Duché de Luxembourg, Principautés de Monaco et d'Andorre, à l'exception des membres du personnel de *Jeux & Stratégie*, et de leur famille.

6. Seules seront prises en considération les réponses parfaitement lisibles portées sur les bulletins-réponses parus dans *Jeux & Stratégie*. Les photocopies et les envois recommandés ne seront pas acceptés.

7. Pour chaque épreuve, un seul prix sera attribué par foyer (même nom, même adresse).

8. Les organisateurs se réservent le droit d'interrompre le "Marathon jeux & Stratégie 1987" à n'importe quel moment. Dans ce cas, les prix annoncés seraient remis aux concurrents les mieux classés à ce moment.

9. Tout cas litigieux sera tranché par la rédaction de *Jeux & Stratégie*, dont les décisions seront sans appel.



Dimension
du coffret ouvert :
44 × 30 cm
facile à ranger

EDITION JEUPLAY
24, rue de l'Aspic
30000 NIMES
él. : **90.25.88.78**

JEUX DE ROLE GR
ET ÇA CONTINUE!

Toujours plus drôles, plus délirants, les jeux de rôle grandeur nature prolifèrent. Du club confidentiel de fanas à la SARL, d'une dizaine de joueurs à plusieurs centaines ! Aujourd'hui, jouer en grand, c'est naturel !

Nous vous avions promis de vous raconter comment s'était déroulé le jeu, organisé par un avocat parisien, consistant à arriver le premier dans une ville étrangère, sans papier ni argent...Chose promise, chose due. La veille du départ, l'organisateur a tiré d'un chapeau, devant les joueurs attentifs, le nom de la ville d'arrivée : c'était Aquablava, en Espagne, à une centaine de kilomètres de Barcelone. Les joueurs, une dizaine, avaient le choix entre partir seul ou à deux. Personne n'est parti seul! Tout le monde s'est retrouvé le jour du départ sur la butte Montmartre, au petit matin, pour un dernier rappel des règles : dans une enveloppe, les papiers d'identité; dans une autre, l'argent pour le retour ou en cas d'ennuis graves. Interdiction de porter des bijoux, non seulement pour qu'on ne puisse les revendre, mais pour que tout le monde soit sur un pied d'égalité du point de vue de l'apparence. Interdiction, tacitement adoptée par tous les joueurs, de faire appel à des amis ou des proches. L'équipe gagnante sera celle qui inscrira le première ses initiales sur la portes de la mairie d'Aquablava.
On vérifie l'heure et hop, c'est parti, tout le monde dévale les escaliers du Sacré-Cœur. Direction le Sud! Un couple prend carrément le train pour Perpignan, sans billet bien sûr. Devant le contrôleur, la fille en larmes raconte comment elle s'est fait subtiliser ses papiers. Descente à l'arrêt suivant, sans autre problème. Puis l'auto-stop jusqu'à la côte, non loin de Perpignan.
Une autre équipe pense d'abord à l'approvisionnement et va aux Halles de Rungis. De la nourriture, jetée en vrac mais consommable. Seul problème, éviter le contrôle qui obligerait à ouvrir l'enveloppe.
Puis descente en stop jusqu'au pied des Pyrénées. Passer la frontière? Pas de problème! Du moins pour le couple, qui trouve sur le port un amateur de voile décidé à les emmener en Espagne. Mais il faut attendre un peu. Trop long. L'équipe longera la côte à pied, par les sentiers. Ils passent sans encombre et se retrouvent en Espagne en 17 heures!
D'autres s'arrêtent à quelques kilomètres d'un poste frontière et passent par la montagne au lever du jour. D'autres passent dans un camion, dont seule la marchandise est contrôlée. Coup de chance! Au bout de 25 heures, les premiers tracent enfin leurs initiales sur les portes de la mairie d'Aquablava. La moins rapide y parviendra au bout de... 52 heures.
Premier enseignement : si vous tentez l'aventure, faites-le avec un partenaire du sexe opposé! Les couples ont été accueillis partout, ont été facilement pris en stop, ont été invités à déjeuner, à dîner, à dormir et même à franchir la frontière. En revanche, les équipes de deux membres masculins ont souvent été prises pour des individus en fuite, et n'ont semé que la méfiance autour d'eux tout au long du chemin!
Bientôt, un nouveau départ, mais cette fois avec un "indice de performance". Le temps ne sera que l'un des multiples facteurs entrant en ligne de compte, chacun valant des points sur un barème très précis.
Un barème, comme dans le Killer absolument délirant organisé par les mêmes joueurs dans les quartiers du Sentier et du Marais, au centre de Paris. Il réunissait 150 joueurs (dont un commissaire de Police, grand amateur de jeu de rôle) et plus de 80 figurants. Les joueurs incarnaient des voyageurs spatio-temporels chargés de retrouver en une nuit des "éléments culturels" de la capitale à la fin des années 80. Pour gagner, il fallait rapporter au camp de base le plus possible de ces fameux "éléments culturels", comme dans les courses au trésor classiques, chacun valant un certain nombre de points. Les figurants, représentant des pirates spatio-temporels et des malfaiteurs, dont les zones d'activité étaient soigneusement délimitées sur le plan remis à chacun, s'opposaient à cette quête à l'aide de leurs pistolets à peinture (toute trace faisant perdre les objets portés).
Une structure de jeu à l'intersection de Killer et de la course au trésor. Oui, mais...pas une course au trésor classique, tant s'en faut! Si le ticket de métro valait un demi-point une fois rapporté au camp de base, le pompier en uniforme en valait 15 000! Eh oui, le pompier en uniforme est un "élément culturel"! Certains joueurs ont gagné 9 000 points en entraînant devant les organisateurs trois agents de la RATP (3 000 points chacun). D'autres ont réussi à faire venir une prostituée pour augmenter leur score de 5 000 points. On ne sait pas combien cela a coûté aux joueurs! Des "gros" et des "grosses" se sont prêtés au jeu et à la balance pour faire plaisir aux joueurs, en sachant qu'ils étaient cotés...au poids!

Plus classiques, et plus nombreux, restent les jeux de rôle grandeur nature abordant le thème médiéval-fantastique, tirés du jeu de table *Donjons & Dragons* ou de l'inépuisable source littéraire laissée par Tolkien. L'évolution en la matière tient moins aux nouvelles règles de jeu qu'au nombre de participants et, en conséquence, à l'impact médiatique. Si nous n'en sommes pas, comme aux Etats-Unis, aux batailles rangées rassemblant plus de mille "chevaliers" en armures, le nombre de participants ne cesse pourtant de croître.
Le jeu qui s'est déroulé le 27 juin dernier autour de la belle forteresse du Prince Noir, à Blanquefort, en Gironde, à l'occasion du 25e anniversaire de son chantier archéologique, en est un exemple : 120 participants (joueurs et pnj) et 400 à 500 spectateurs! Sans doute un record. Les deux principaux organisateurs, Georges Goetz du magasin Le Joker d'As et Daniel Auclair, du Centre d'Information Jeunesse d'Aquitaine, ont réussi à initier et à faire connaître le JDRGN à plusieurs milliers de personnes à la fois, notamment par l'intermédiaire de notre confrère *Sud-Ouest* qui a consacré plusieurs articles à l'événement.
Chaque joueur, après avoir versé un

ANDEUR NATURE:



Autour du château du Prince Noir à Blanquefort (Gironde), cent vingt guerriers, magiciens et monstres s'affrontent. Le thème principal du « grandeur nature » reste l'inépuisable médiéval-fantastique, tel que l'a popularisé Tolkien.

DR

droit de participation modique (30 et 50 F), entre en jeu en ouvrant l'enveloppe reçue des meneurs de jeu. Celle-ci contient une fiche de personnage, comprenant son nom, sa classe (assassin, clerc, guerrier, mage, etc), et des pièces d'or permettant achats, transactions et par la suite soins (une pièce d'or pour trois points de vie). Chaque personnage a entre onze et trente points de vie (PV) au départ.

Les guerriers disposent d'une arme (en mousse de polyesther) occasionnant à l'adversaire touché les "dégâts" suivants: dague (−1 PV), épée, hache et masse (utilisées à deux mains, −3 PV, à une main −2 PV), une arme longue (lance, −3 PV).

Les armures de cuir soustraient un point aux dégâts, et les armures métalliques, deux points.

A zéro PV, le joueur est contraint de regagner son camp de base sans jouer. Tout point de dégât supplémentaire l'oblige à abandonner sur le terrain une pièce de son équipement. Par exemple, un joueur qui termine un combat avec "−3", laissera au sol son bouclier, son épée et sa bourse. Il ne lui restera plus qu'à aller faire un tour à la "taverne" pour racheter des armes ou...boire un jus de fruit, le tout se payant en pièces d'or.

Quelques exemples de "matériel" original montre l'imagination dont les organisateurs d'un tel jeu doivent faire preuve.

L'arme des assassins n'est pas la dague mais...le Ketchup ! Ils ne peuvent accomplir leur basse besogne qu'en glissant un doigt enduit de la célèbre sauce tomate sur la gorge de leur victime ! Elle perd alors tous ses PV (et sans doute le goût du Ketchup !) et doit faire retraite jusqu'au camp de base. Ou, dans une tradition proche de Killer, le "sort de sommeil", exercé par les elfes, consiste à lancer une poignée de farine au visage de la victime. Celle-ci doit rester trois minutes au sol avant de reprendre ses esprits. Ou encore le "sort de peur" propre au clerc qui consiste en une projection d'eau bénite (ou plutôt maudite) accompagné du cri "peur !". La victime doit alors faire demi-tour et

courir tout droit pendant cinq minutes. L'eau bénite qui fait fuir ! Les pétards, ceux à deux fils que l'on tire simultanément, connaissent partout un vif succès et servent à simuler un sort, faisant perdre un PV à l'adversaire le plus proche ou encore à piéger un passage, une fois associés à un invisible fil de nylon.

D'autres groupes de joueurs ne visent pas le nombre mais la plus extrême précision. C'est le cas des Compagnons du Crépuscule. Les scénarios pratiqués s'adressent à des équipes beaucoup plus restreintes de joueurs. Leur approche, semi-professionnelle, est actuellement l' une des plus structurées et des plus fidèles à l'esprit du jeu de rôle. Elle introduit notamment la notion de "réutilisation" du personnage dans une succession de scénarios. Ce qui constitue, il ne faut pas l'oublier, l'essence même des jeux de rôle. Il est ainsi possible d'entrer en jeu une fois par mois avec le même personnage (s'il n'est pas mort) avec un scénario nouveau.

Ici, l'un des objectifs avoués est de faire vraiment peur aux joueurs. C'est l'une des raisons qui incitent à pratiquer les scénarios entre 18 heures et 4 heures du matin. La nuit, en plein cœur de la forêt, l'angoisse est vite au rendez-vous. Imaginez-vous en file indienne, l'éclaireur ouvrant la marche avec sa lanterne. Vous marchez sur un sentier étroit et glissant bordant un marais. Des bruits d'eau attirent votre attention, mais rien de visible. Tout à coup, à quelques mètres de vous, surgit, monstrueux et ruisselant, un homme-lézard jusque-là caché sous l'eau ! Un effet assuré ! D'autant que les responsables du groupe ont pris l'habitude de confectionner des masques effrayants, selon une technique tout à fait originale. Dans un premier temps le masque est réalisé en papier-maché, puis une fois sec, il est recouvert de



D.R.

Les figurants (appelés aussi « personnages-nonjoueurs »ou« pnj »), souvent des monstres, interviennent pour ralentir la progression des joueurs. Ici quelques aimables créatures proposées par les « Compagnons du Crépuscule ».

latex pur. Le latex imprègne la cellulose du papier, rend le masque souple, incassable et surtout lui donne une texture proche de la chair...

Pour organiser ses aventures nocturnes, Gérard Le Moël, le responsable du groupe, a découvert une forêt privée non loin de Gretz-Armainvilliers, à 30 km de Paris, au centre de laquelle se situe une auberge médiévale, une vraie, assurant en temps ordinaire une restauration de luxe. Les repas étant compris dans le jeu, cela explique le prix élevé de participation (250 F). Une somme qui n'est pas à la portée de toutes les bourses. Afin de réduire le coût de participation des joueurs, les Compagnons du Crépuscule sont à la recherche d'un nouveau lieu pour leurs exploits (une forêt et une carrière, qu'on se le dise!).

A la différence du grandeur nature médiéval "classique", il n'y a qu'une seule équipe de joueurs contre un environnement hostile et des pnj (personnages non-joueurs ou figurants). Ce choix permet de traiter beaucoup plus facilement la gestion des points de vie, sans triche! Astucieusement, chaque joueur a ses prérogatives, ce qui assure au groupe une réelle cohésion : l'éclaireur seul saura déceler les "signes" placés dans la forêt. Il préviendra alors les autres qu'il y a quelque chose à découvrir dans un rayon de 3 mètres. Et 3 mètres, la nuit en forêt, c'est grand! Tout le monde participera à la recherche, mais, l'objet découvert, il faudra faire intervenir le seul des joueurs qui sait lire l'écriture cabalistique ayant cours dans le jeu. Lui seul pourra dire ce que contient le parchemin et s'il convient ou non de se partager le contenu de la fiole qui vient d'être découverte. Pendant ce temps, les guerriers veilleront à la protection du groupe.

Les pnj interviennent de nombreuses fois et sous des déguisements différents. Par exemple, en monstres dont les armes ou les griffes sont enduites de blanc d'Espagne. Un produit lavable et qui se voit bien la nuit.

A la suite d'un combat, le meneur de jeu (muni d'une lanterne à lampe verte afin de ne pas subir les assaut des monstres) comptabilisera les blessures. Ici, le tarif, c'est −10 PV pour la tête et −6PV pour le reste du corps. Et, on ne saurait être trop prudent, un médecin, un vrai, est au nombre des pnj.



D.R.

Saint-Malo en... 2087! Les aventuriers galactiques (de la Guilde de Bretagne des jeux de simulation) cherchent qui vole la précieuse algue bleue.

Le groupe Dérives Urbaines, créé en 1972 par des joueurs et des amateurs de théâtre, fait lui aussi la une des gazettes, à Hull, au Québec. Fervents lecteurs de *J&S*, ils ont tenu à nous faire partager leur conception du jeu de rôle grandeur nature. Eux sont partis du théâtre, avec la volonté de modifier les relations entre les acteurs et les spectateurs et notamment de supprimer...le public, en tant que consommateur passif d'images! Par ses propos sur la "société du spectacle", le groupe Dérives Urbaines nous semble très proche des thèses situationnistes "soixante-huitardes". Vingt ans plus tard, cette vieille idée de "l'art pour tous et fait par tous" tient bon et Dérives Urbaines est subventionné par le ministère de l'Emploi et de l'Immigration.

"Vernissage" est une intervention de huit personnages lors d'une véritable inauguration d'exposition. Les organisateurs du vernissage sont bien sûr au courant de l'intervention (puisqu'ils en sont les commanditaires), mais ce sont bien les seuls! Les invités découvrent avec effarement les propos étranges, incendiaires, déconcertants des huit personnages qui se mêlent à eux. L'événement mondain se transforme peu à peu en fête sous des coups de boutoirs à la Marx Brothers! Nous sommes là dans le cadre d'un jeu se déroulant au milieu d'un public non averti.

Autre dérision-jeu, "Casino". Chaque joueur reçoit au hasard une enveloppe lui désignant sa classe sociale. Un dossard désigne chacun comme "riche", "moyen" ou "pauvre"! De l'argent fictif permet de jouer et de changer de statut. De nombreux événements ponctuent cette soirée pour 50 joueurs orchestrée par 20 pnj.

"Marché noir" (12 pnj, 100 joueurs, 2 heures) a pour toile de fond un jeu boursier. Les joueurs disposent d'actions et doivent gérer au mieux leur fortune en achetant et en vendant au meilleur cours. Mais ils sont parallèlement obligés d'acquérir des biens de consommation sévèrement rationnés qui subissent une inflation accélérée. L'impossibilité d'acquérir par les voies normales du marché les biens nécessaires à la poursuite du jeu crée un épouvantable "marché noir", qui permet aux plus astucieux de survivre!

Un très beau jeu qui fut présentée en juillet 1986 à Morteau, Pontarlier et Besançon, dans le cadre du programme d'échanges culturels de l'Office franco-québecois. A noter que l'un des animateurs du groupe Dérives Urbaines, André Rousseau, a été interpellé à la frontière franco-suisse, sa malette contenant un million de dollars...poldaves! Rien ne s'est arrangé quand le "passeur" a déclaré qu'il s'agissait de "fausse monnaie". Il voulait dire de la "monnaie pour jouer", bien sûr! Les autres jeux organisés par Dérives Urbaines, "Les quarante ans de Blanche-Neige" et "Dérives poldaves" sont davantage orientés sur l'improvisation d'un rôle que sur le jeu du même nom. Mais il est amusant de constater que le groupe intervient quasiment partout, sauf...dans les théâtres.

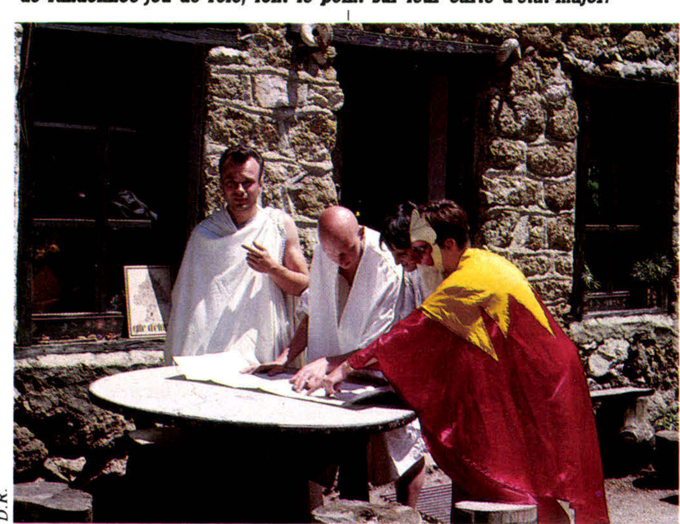
Samedi 6 juin...2087, à Saint-Malo, où se déroulait le 107e festival de la BD, a été l'occasion d'un jeu de rôle grandeur nature organisé par le très actif club Enfer et contre tout, membre de la Guilde de Bretagne réunissant Le Troll Farci (club de Quimper), La Guilde des Egorgeurs de Trolls (club de Morlaix), Les Dragons sur Hexagones (club de Brest), Les Hussards d'Ysengard (club de Bruz), Le Fief du Dragon Diplomate (club de la Roche-sur-Yon) et, bien sûr, Enfer et contre tout, le club de Rennes.

Envoyés en mission par les services galactiques (tiens, des Mega!), les joueurs devaient trouver et questionner des pnj afin de découvrir pourquoi une certaine algue bleue disparaissait de la région. L'enquête devait conduire les quatre-vingts et quelques joueurs jusqu'au Fort National, où il devait subir l'embuscade des Hommes-lézards-extraterrestres (ah tiens, ça se complique!). On apprendra finalement que ces derniers volaient l'algue pour la réimplanter sur leur planète. Il leur faudra également lutter contre les trafiquants de drogue, terrestres ceux-là, transformateurs d'algue bleue en un produit illicite. Bref, l'enquête n'était, semble-t-il, pas facile à résoudre.

La Guilde de Bretagne des jeux de simulation a eu l'heureuse idée de tenir un stand dans le cadre du festival de la BD pour expliquer au public non averti en quoi consistent les jeux de rôle.

La randonnée-jeu de rôle, c'est le domaine de Patrick Edline, un guide de haute-montagne vivant actuelle-

Après une journée de marche en montagne, ces « joueurs-sportifs », amateurs de randonnée-jeu de rôle, font le point sur leur carte d'état-major.


D.R.

ment au pied des Pyrénées. Ce grand amateur de jeu de rôle a trouvé le moyen d'associer en une même pratique ses deux passions, créant le "rando-jeu de rôle".

Club ou simple groupe de joueurs, il vous suffit de lui proposer un scénario. Il l'adaptera à la région, qu'il connaît comme sa poche. Un château en ruines? Il sait où en trouver un. Un vieux moulin? Pas de problème. Carte d'état-major en main, il localise tous les "décors" naturels nécessaires au jeu. Un parcours de repérage est organisé avec les meneurs de jeu, qui dès lors, sont autonomes et peuvent pratiquer leur scénario. Patrick organise des scénarios où il joue bien sûr le rôle d'éclaireur. Des scénarios qui nécessitent pour certains l'usage de canoës, voire de chevaux. Le point de départ est toujours un gîte de montagne, permettant aux joueurs de questionner l'aubergiste (qui joue son propre rôle) ou des figurants attablés. Lorsqu'ils sont sûrs de l'endroit où aller, ils consultent leur carte de l'IGN et...lacent leurs chaussures.
La suite du scénario se déroule parfois à une journée de marche dans les garrigues et les forêts de l'Aude. Parfois, les joueurs devront bivouaquer à la belle étoile. Le prix, 215 F par jour, tout compris (voir carnet). Une manière ludique de donner un sens à la marche!

C'est cette même idée d'associer une autre activité à un jeu de rôle qui motive Doris Martinez, responsable de l'association Evasion, Vacances, Aventure (voir *J&S* n° 43). Rompue depuis longtemps à l'organisation des voyages dans le cadre du Club Méditerranée, qu'elle a quitté faute de pouvoir faire valoir ses idées sur les jeux de rôle, Doris Martinez a mis sur pieds des séjours à centres d'intérêts multiples: il s'agit de vacances, pour passionnés de jeux désirant acquérir une technique particulière à l'occasion tout en découvrant la culture locale, et sans oublier de faire du sport!

E.V.A. propose par exemple, "l'Epopée Arthurienne", en Cornouailles. Le grandeur nature médiéval s'impose! Le scénario est organisé par le club Paradoxes. Chaque joueur incarne un chevalier et, donc, s'entraîne à l'escrime et au tir à l'arc. Une amusante façon d'introduire le sport!

Regroupant un groupe de "moins de 18 ans", un séjour est organisé en Transylvanie, "Sur les traces de Dracula", dans le château même où la légende situe le monstre. Là, le fantastique domine le médiéval. Ou encore, trois semaines de vie viking dans un fjord norvégien, une murder party dans le château écossais de Glamyth, garanti "hanté" par le service culturel de l'ambassade de Grande-Bretagne. Ce séjour est accompagné d'une initiation au golf...Very British!

Aussi astucieux est le killer-photo. Pour tuer ses adversaires, il suffit de les prendre en photo! Tout un système de décompte des points en fonction de la distance et de la posture (de face, de profil, de dos) permet de désigner le vainqueur. C'est également l'occasion d'apprendre à développer les pellicules et de faire des agrandissements. Il ne faut pas non plus oublier les week-ends, style "caméra invisible" où les joueurs conçoivent les scénarios puis vont sur le terrain pour les réaliser.

Allant encore plus loin dans l'osmose jeu-réalité, il faut citer le scénario "Atlantide". Le voyage conduit les joueurs dans les îles grecques. Ils y jouent les metteurs en scène et les techniciens d'un film sur la région et poussent le "jeu" jusqu'à tenter de commercialiser le film réalisé!

Dernier projet : un immense grandeur nature policier dans Paris pendant une semaine vers Noël. Dans l'ambiance des *Nouveaux Mystères de Paris*, chers à Léo Mallet...


D.R.

Les membres du club « Le Fief du Dragon Diplomate » (La-Roche-Sur-Yon) ont choisi de rester une association loi 1901 et de faire participer tous les clubs de leur région (théâtre amateur, archers, etc). Une bonne idée !

CONSEILS AUX MENEURS DE JEUX

Vous mettez sur pieds votre premier jeu de rôle grandeur nature? Géniale idée! Mais on ne peut penser à tout la première fois! Pour que votre JDRGN soit plus qu'un coup d'essai, profitez de ces quelques conseils pratiques.

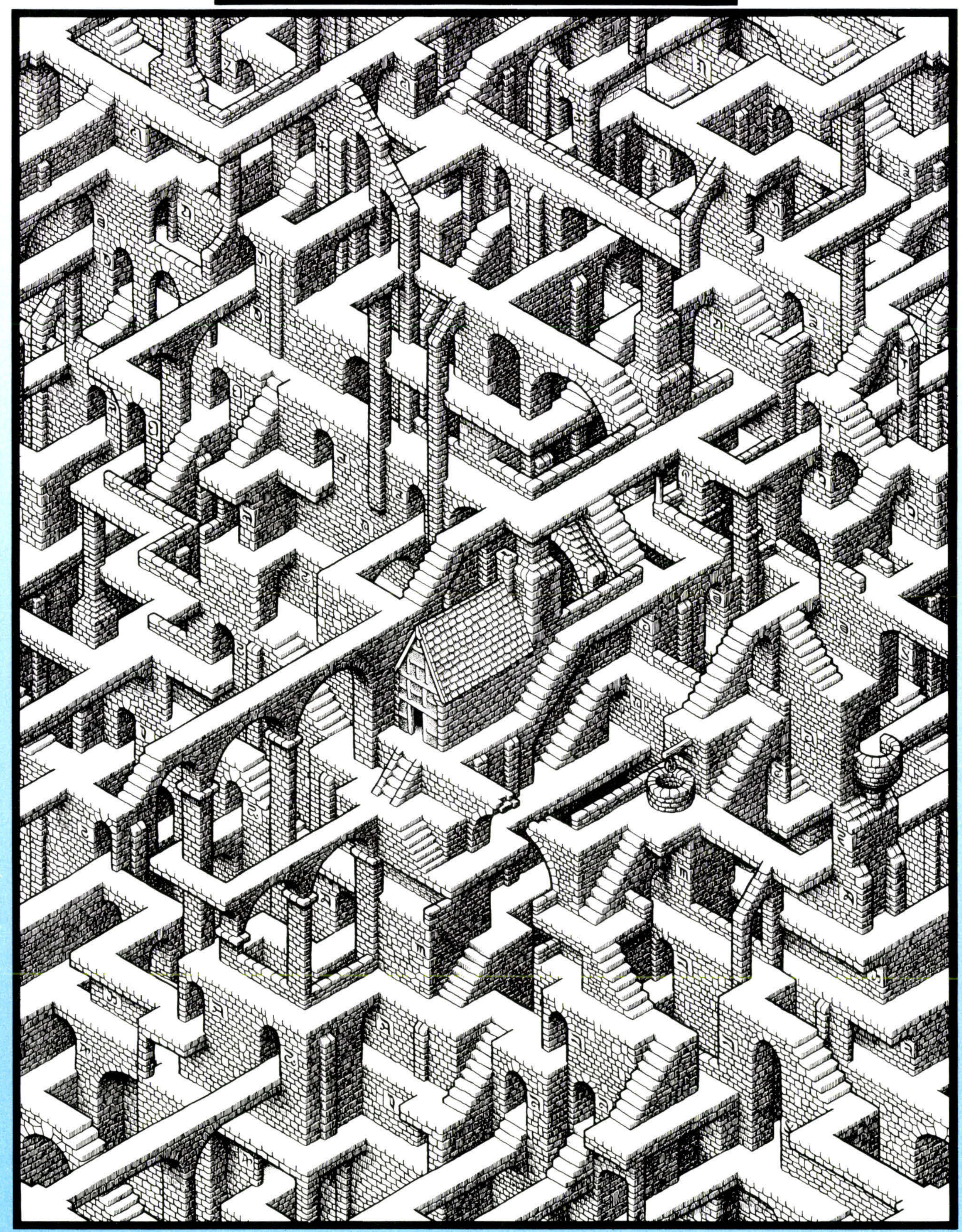
L'ARGENT FICTIF
Les icos des Nuits de Ludos, les marsi des Compagnons du Crépuscule, les dollars poldaves de Dérives Urbaines, les goulous de Semaines de l'Hexagone et bien d'autres encore, toutes ces monnaies au cours seulement ludique sont indispensables au jeu. Parce qu'elles font le plus souvent partie de son fonctionnement (acquisition de biens, d'armes, découverte de trésors, etc) mais aussi parce qu'elles interviennent en marge du jeu. L'argent alimente des polémiques, des paris, des enjeux, est sujet au vol ou à la thésaurisation. Et parfois, quand la vie collective l'impose, il paie les services des uns et des autres (préparation des repas, vaisselles!). Le rapport des joueurs avec l'argent est un événement permanent. Souvenons-nous du Monopoly! A ne jamais oublier quand on organise un JDRGN!

LA SECURITE
La sécurité est un double problème: éviter que les joueurs ne se blessent ou soient blessés, et éviter que le public non averti ne soit lui-même victime de la simulation.
La plupart des organisateurs interdisent que soient portés des coups sur la tête, même avec des armes en mousse de polyesther. Cela se comprend. La plupart des "épées" sont faites en tuyau plastique de 15 mm de section recouvert d'une gaine cylindrique fendue sur toute sa longueur (type gaine d'isolation). Le tout est soigneusement entouré de plastique collant. L'ensemble, manié avec force ou par une personne ayant pratiqué un art martial, peut déjà faire des "dégâts", des vrais! Autant éviter de viser la tête.
La période de la chasse va bientôt commencer...Attention donc au grandeur nature en forêt. Certains chasseurs ont une fâcheuse tendance à tirer sur tout ce qui remue...ce qui inclut évidemment les "trolls" et "gobelins" qui se cachent dans les fourrés. Placez des écriteaux sur les arbres qui délimitent la zone de jeu et n'hésitez pas à faire du bruit.
En ville, les seuls qui risquent de faire les frais du grandeur nature sont les jeunes enfants et les personnes âgées, qui peuvent être renversés lors d'une course-poursuite ou impressionnés par des coups de feu ou des pétards. Plutôt que d'interdire aux joueurs de courir, comme le préconisent certains organisateurs, il faut exclure du jeu tous les lieux publics où votre activité risque de procurer des désagréments au public non averti (squares, sortie d'écoles ou d'églises...) ou aux joueurs eux-mêmes (banques, commissariats, etc). Pas toujours facile, mais indispensable.

L'INFORMATION
L'une des tâches les plus importantes, mais aussi des plus difficile pour les organisateurs, est l'explication à donner au public environnant.
Rien n'est plus irritant pour les habitants d'une petite ville ou d'un lotissement que de voir "débarquer" des équipes de joueurs en costume et d'assister à des scènes "violentes" ou étranges sans savoir de quoi il retourne. Ils se sentent exclus. Ils le sont. Quelques affiches collées la veille du jeu ou quelques "tracts" expliquant ce qu'est un jeu de rôle rendraient l'accueil des "habitants-non-joueurs" beaucoup plus sympathique qu'il ne l'est parfois!

CALEPIN

- Le Joker d'As, 7, rue de Maucoudinat, 33000 Bordeaux. Georges Goetz, tél. : 56.52.33.46.
- Le Centre d'Information Jeunesse Aquitaine, 5, rue Duffour-Dubergier, 33000 Bordeaux. Daniel Auclert. tél. : 56.48.55.50
- Le Groupe Dérives Urbaines, 111 Carillon, Hull, Québec, J8X 2P8, Canada. Tél. : (819) 770-9120. André Rousseau.
- E.V.A., 19, rue des Lyanes, 75020 Paris, tél. : (1) 43.63.05.52. Doris Martinez.
- Les Compagnons du Crépuscule, Gérard Le Moël, 51, rue Daguerre, 75014 Paris, tél. : (1) 45.90.18.95.
- Patrick Edline, Les Sentiers du Sud, 11220 Lagrasse.



ET PUITS ALORS?

Comme tous les matins, vous sortez de votre humble demeure nichée dans ce charmant paysage. Mal réveillé, vous vous dirigez vers le puits pour y chercher l'eau nécessaire à votre tasse de thé. Mais damnation (oui, et enfer aussi), le pont qui y mène s'est effondré!

Allez-vous trouver le chemin qui vous permettra d'atteindre le puits? Si vous pénétrez dans un passage dont le tracé n'est pas visible, vous en ressortirez près du signe cabalistique identique à celui que vous aviez trouvé à l'entrée. Espérons que monter des escaliers ne vous fait pas peur!

Pour l'instant, vous n'avez pas le droit de sortir du cadre mais, dans le prochain numéro, solution et...

LES 100 MEILLEURS JEUX SUR MINITEL

Chercher un jeu intéressant (même un tout petit peu !) sur Minitel revient à errer dans le désert, sans carte ni boussole, en espérant tomber au hasard sur une oasis ! Eh bien, c'est ce qu'a fait notre aventurier de la télématique. Voici ce qu'il nous a rapporté après avoir parcouru près de deux cents services, essayé près de mille jeux... et dépensé une fortune !

Vous êtes presque 3 millions de foyers à posséder actuellement un Minitel. Les Français ont donc parfaitement adopté ce compagnon télématique, et celui-ci connaît un engouement (étonnant par sa vitesse fulgurante) et un taux de satisfaits qui feraient rêver n'importe quelle chaîne de télévision (plus de 70 % des utilisateurs le trouvent utile, voire indispensable !).
De fait, cet engouement peut aisément se comprendre, le Minitel bénéficiant d'indéniables qualités : accessibilité pour tous, services très variés et (parfois) très utiles. Cependant, le Minitel souffre de deux gros défauts, et non des moindres : tout d'abord le prix, un tarif (sur le 36-15) exorbitant qui décourage bon nombre de bonnes volontés; le second concerne la difficulté à trouver ce que l'on cherche : quel code ?...Les milliers de services proposés forment une jungle où il est difficile de ne pas se perdre...et, à un franc la minute, le droit à l'erreur coûte cher !
C'est pourquoi, pour aider nos lecteurs minitélistes dans leurs errances, nous proposons une "liste-sélection", un banc d'essai des 100 meilleurs jeux sur Minitel. Bien sûr, cette liste ne saurait être exhaustive : d'autres jeux existent, et il s'en crée de nouveaux chaque jour (nous avons clos cette enquête en juillet). Ceux qui vous sont proposés ici ont retenu notre attention soit pour leur originalité, soit pour l'intérêt qu'ils peuvent procurer à des joueurs isolés. Vous constaterez ainsi qu'il n'y a point de jeux de lettres trop classiques, de jeux de hasard ni de quizz, ces derniers étant proposés trop fréquemment et de façon si peu originale qu'on ne peut vous les présenter ici.
D'autre part, nous n'avons exploré que les serveurs annonçant clairement leur vocation ludique. Aujourd'hui, la moindre messagerie rose se vante d'être accompagnée d'un ou deux petits jeux. Le temps (et l'argent!) nous ont manqué pour aller voir si parmi eux ne se cachait pas par hasard quelque chose d'intéressant.
Nous avions déjà fait cette enquête il y a deux ans (voir J&S n° 35). Depuis le service Télétel s'est nettement amélioré, et les problèmes de connexion ou de coupures sont de plus en plus rares. Félicitons les responsables de ce service pour leurs prouesses techniques face à la multiplication des serveurs et des utilisateurs.
Les jeux ont connu, eux aussi, une ascension vertigineuse. Mais les logiciels se vendent à prix d'or. C'est pourquoi, vous aurez parfois la surprise de trouver le même jeu sous trois ou quatre codes différents : par exemple, "L'aventure c'est l'aventure" est présent sur cinq serveurs.
La grande mode est aux jeux de rôle ou d'aventure : cruelle déception pour les amateurs de ces jeux qui présentent rarement plus d'intérêt que les *Livres dont vous êtes le héros* et qui coûtent un franc la minute !
Chose surprenante, il existe un jeu de rôle de bonne qualité, complet, intéressant, et qui s'obtient par le 36-14 (code ODC, 0,37 F/min), mais ne plongez pas tout de suite sur votre clavier, c'était trop beau pour être vrai...Ce serveur vous accorde seulement vingt minutes de droit de visite, et vous devrez ensuite vous acquitter d'un abonnement pour poursuivre l'aventure !
Ce qui nous fait donc poser une question à la multitude de serveurs en manque d'inspiration : un jeu comme celui-ci intéresse vivement les joueurs, tant les passionnés que les néophytes (à noter que pour ces derniers tout est clairement expliqué); alors qu'attendez-vous pour en créer d'autres ? Dans cette catégorie, ce jeu reste encore inégalé sur le 36-15...mais après cet appel...
Mais revenons à nos jeux de rôle ou d'aventure, car des surprises vous attendent encore...Un exemple typique : sur CRACJ, l'Odyssée, jeu convivial et bien présenté, est assez agréable, mais quelle surprise lorsque, appelant Pénélope à l' aide, vous vous retrouvez catapulté au sein d'une "messagerie rose", avec certains connectés douteux... mais pas de Pénélope ! Un peu navrant, mais pas un cas isolé!
Le "jeu de guerre" est l'autre grand type de jeu en vogue. Son principe, réunir des joueurs sur un même "terrain", leur fournir véhicules, armes, accessoires, et les faire se combattre. Simple, non ? On pourrait nommer ces jeux "la fraternité des armes" (!) ou "la convivialité par le combat"(!) : en effet, on peut sympathiser avec les autres connectés avant le combat (communications directes avec les autres joueurs). Tout devient alors possible : traquenards, alliances, diplomatie. Le jeu prend alors une autre dimension, car ce n'est plus vous contre la machine, mais contre d'autres joueurs...

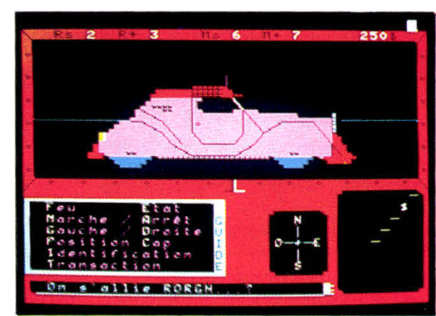
L'utilisation d'un Minitel étant coûteuse, les serveurs de jeux doivent rivaliser d'imagination, de publicité et de "primes aux vainqueurs" pour capter les joueurs. Certains codes bien connus (FUNI, LUDO...) peuvent ainsi vous faire gagner de nombreux cadeaux, de la voiture au tee shirt... Tout vous est offert pour mieux vous appâter et vous fidéliser. Pour espérer gagner, il suffit en effet d'un bon dictionnaire... et d'innombrables heures de connexion ! Ces jeux sont donc souvent réservés à ceux qui ne paient pas le téléphone ou à ceux qui ne jouent pas de chez eux (merci, patron !).

Les paragraphes qui suivent vous présentent les "classes de jeux" et vous permettent de trouver votre genre préféré; ils sont suivis des tableaux regroupant, pour chaque catégorie, les différents jeux nous ayant paru les plus intéressants, les plus significatifs. Vient ensuite une brève description et une "note"... très subjective !

cette forêt vaste et monotone,quelques spécimens émergent. On peut, en effet, dénicher çà et là quelques jeux sympathiques et inhabituels qui feront certainement plaisir à la fois aux joueurs polyvalents, mais aussi aux amateurs de jeux de lettres. Ces originaux sont rares, mais la liste suivante vous en propose une dizaine. Si vous en avez assez du hasard et de l'ennui, essayez ces quelques jeux.

LES JEUX D'ADRESSE

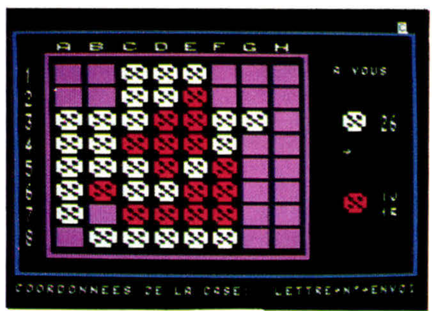
Le Minitel va-t-il détrôner les jeux vidéos de nos cafés? Non!, aucun risque : le graphisme et la rapidité d'exécution actuels ne peuvent pas égaler les prouesses techniques de ces jeux. Malgré tout, quelques tentatives existent, et



Carcrash (JEST)

mais persévérez et demandez de l'aide aux autres belligérants.

Ces jeux de "convialité par le combat" sont sans conteste les rois actuels du Minitel. Une seule ombre : leur prix, les parties peuvent être longues donc onéreuses : à vous d'être efficace et rapide pour entrer dans cette aventure !



Othello (JESSY)

LES CLASSIQUES

Les serveurs de jeux misent encore sur ces valeurs sûres que sont (principalement) Othello, les échecs, l'awélé, Puissance 4, le Scrabble, le bridge, le go...bref, tous ont leur entrée sur Minitel.

Peut-être verrons-nous un jour apparaître tournois et simultanées sur l'instrument télématique. Pour l'instant, il vous sera difficile de trouver un adversaire autre que l'ordinateur; mais cet univers bouge très vite. Restez attentif aux changements et révisez vos grands classiques !

JEUX DE LETTRES... ORIGINAUX



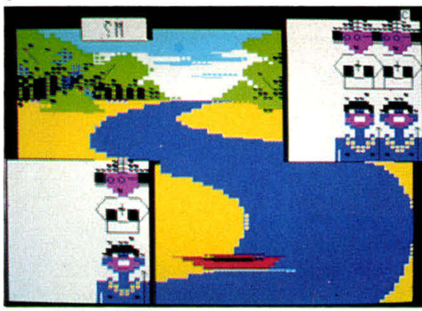
Miramis (PLJEU)

Lettres cachées, mots, phrases à découvrir, des dizaines de serveurs vous proposent ces "ultra-classiques", agrémentés de lots et de gains importants (le pendu est même à la mode !). De

d'autant plus rares, ont retenu notre attention. Nous en avons répertorié six à ce jour, mais les nouveautés prolifèrent très vite. Alors, ôtez vos gants de boxe et préparez-vous à pianoter sur votre clavier. Rassurez-vous, il vous faudra plus de réflexion que de réflexes...

CASSE-TETE

Les habitués de *J&S*, spécialistes et friands de ce type de problèmes s'y retrouveront sans peine.



Cannibales (AZJ)

La liste qui suit vous propose une dizaine de jeux qui vous permettront de faire travailler vos neurones. Mesurez-vous à l'ignoble machine sur des petits casse-tête généralement rapides (5 minutes en moyenne) et diablement tordus.

JEUX DE GUERRE

Boum!, crac!, pan!, scrouitch...Les jeux de guerre sont très à la mode sur le Minitel car ils ont su mettre en valeur un des principaux intérêts du Minitel, la convivialité.

A la barre de votre vaisseau, au volant de votre module de survie, poursuivez, combattez, détruisez les autres connectés. Une guerre géante, mais sans risque (si ce n'est pour votre porte-monnaie) qui vous permettra de faire preuve d'adresse, de ruse, de diplomatie pour rester vivant et devenir un champion. Les règles de ces jeux sont quelquefois assez complexes,

JEUX DE ROLE ET D'AVENTURE



Odyssée (CRACJ)

"Le Minitel dont vous êtes le héros", ca vous rappelle quelque chose? Eh bien oui, il a osé cet animal télématique; il vous sert le programme d'un livre à un franc la minute ! Rares sont ceux qui vous offrent davantage; ces jeux ne sont généralement guère autre chose que des "QCM" (questionnaire à choix multiple) quelquefois agrémentés d'images et de variantes indignes des capacités du Minitel. Cela dit, vous voilà prévenus...mais si vous voulez lire une histoire...la déception est souvent de taille.

LES "ORIGINAUX"

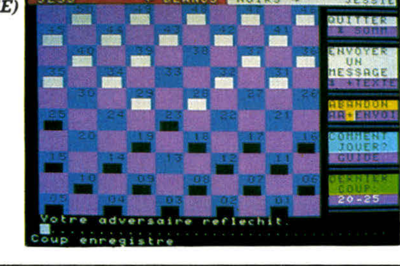
Simples ou complexes, certains jeux percent par leur originalité. Inclassifiables, nous les appellerons donc les originaux. Nous vous en présentons quelques-uns assez surprenants et qui feront certainement évoluer l'avenir du Minitel. Qui plus est, l'originalité entraînant souvent incompréhension et rejet, félicitons ceux qui prennent certains risques !

> **Nos tableaux : Notes** sur 5. **Accessibilité :** selon les explications données par le serveur sur le jeu. **BAL** (boîtes aux lettres) : jeu par correspondance. **Convivial :** compétition entre plusieurs joueurs.



Echecs (EE)

Dames (LAROUSSE)

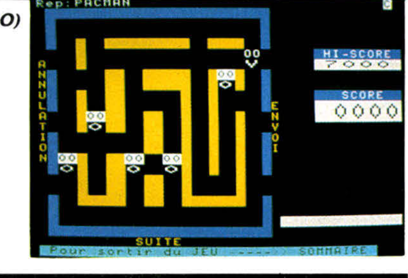


CODE	NOM DU JEU	TYPE	DUREE	ORIGINALITE	GRAPHISME	ACCESSIBILITE	ADVERSAIRE: ORDINATEUR	JOUEUR EN DIRECT	B.A.L.	CONVIVIAL	PRIME	DANS L'ENSEMBLE	INTERET
LAROUSSE	Diabolik	Othello	10 min	3	3	5	X					Le classique sur un damier assimilé à une sphère	4
PLJEU	Gomo	Othello +morpion	15 min	4	2	4	X					Un cocktail astucieux des 2 classiques	4
ECHEK/ FUNI	Othello	Othello	10 min	2	3	5	X	X				On peut affronter un joueur en direct	4
JEDI/LUCKY/LUDO/NEWCOM/ODILE/PLJEU/JEUTEL/ABATEL/NOW/BRIDGTEL/AVENTEL/BIGTEL/ FRICTEL/SPL/CRACJ/JESSY													
	Othello (ou « Chats et chiens », ou « propagande »)	Othello	10 min	1	3	5	X					Les 10 premiers permettent une partie contre un joueur à vos côtés	3
VSDMAT	Echecs	Echecs	Variable	3	3	4		X				Partenaires ! où êtes-vous ?	4
SPL	Echecs	Echecs	Variable	2	3	5						Problèmes : mat en 1,2,3,4 coups	3
AK	Echecs	Echecs	Variable	3	4	5	X					Unique contre l'ordinateur, mais assez faible	5
JESSIE	Echecs	Echecs	Variable	3	3	5			X		X	Problèmes, parties contre Giffard	4
CHESS	Echecs	Echecs	Variable	3	3	3		X				Manque d'adversaires !	4
ECHEK/ FUNI	Echecs	Echecs	Variable	3	3	3		X				Pas de règles, quelques adversaires	4
ARIES	Echecs	Echecs	Variable	2	2	3		X				Surtout des infos, graphisme faible	4
JEUTEL	Echecs	Echecs	Variable	3	4	5					X	Règles, conseils, problèmes et même un concours (qcm)	4
LAROUSSE	Echecs	Echecs	Variable	3	3	4		X	X			Souple et rapide, le Minitel vous promet de bonnes parties par correspondance	5
EE	Echecs	Echecs	Variable	3	3	4		X	X			Le service de la revue spécialisée *Europe Echecs*	4
JEDI	Awélé	Awélé	15 min	2	3	4	X					Contre l'ordinateur, c'est tout	4
LUDIC	Kano et ses bols	Awélé	15 min	2	1	3	X					Graphisme raté	4
BRIDGTEL	Awélé	Awélé	15 min	2	2	3	X					A l'awélé, rien de nouveau	4
JESSIE	Awélé royal	Awélé	15 min	2	3	4	X					Royal ou pas, c'est bien l'awélé	4
	Monikala	Awélé	15 min	3	3	3	X					Une petite variante...	4
CQFD	Awélé	Awélé	15 min	2	2	4	X					Ce qu'il fallait démontrer, c'était qu'il est possible de mieux faire	3
	Scrabble	Scrabble	Variable	3	2	5						Pour jouer ou apprendre	4
JESSIE	Bridge	Bridge	Variable	3	4	3						Problèmes, pour les amateurs	4
GAME/BAO	Bridge	Bridge	Variable	4	1	3						Jeux et tests sur le bridge	4
BRIDGTEL	Bridge	Bridge	Variable	4	3	2						Testez votre bridge...	4
GAME	Kamikaz	Bataille navale	10 min	4	3	5				X	X	La bataille navale conviviale : soyez rapide !	4
ECHEK/ FUNI	SOS torpille	Bataille navale	10 min	3	3	5	X					Quelques variantes...	3

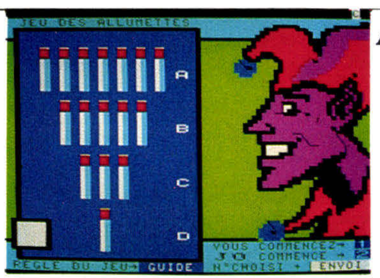


Substitution (LAROUSSE)

Pacman (LETURBO)



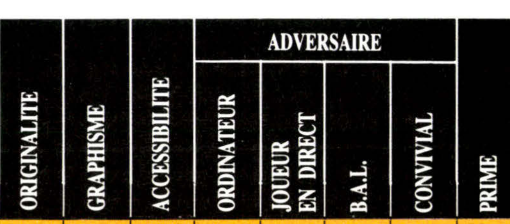
CODE	NOM DU JEU	TYPE	DUREE	ORIGINALITE	GRAPHISME	ACCESSIBILITE	ADVERSAIRE: ORDINATEUR	ADVERSAIRE: JOUEUR EN DIRECT	ADVERSAIRE: B.A.L.	ADVERSAIRE: CONVIVIAL	PRIME	DANS L'ENSEMBLE	INTERET
MYL	Le dernier combat	bataille navale	5 min	4	1	5		X			X	Le graphisme ! sinon pas si mal	3
LUCKY	La guerre des étoiles	Bataille navale	10 min	3	3	5	X					SOS torpille dans l'espace...	3
JEUTEL	Cascade	Puissance IV	10 min	3	3	5	X					Pions ! en rang par quatre	4
ECHEK/ FUNI	Go	Go	Variable	4	3	3		X				Long, mais bien et rare	4
	Dames	Dames	10 min	3	3	5		X				Peu de dames sur Minitel	4
LAROUSSE	Dames	Dames	Variable	3	3	5		X	X			Les dames par correspondance...	4
JESSIE	Quatrapik	Puissance IV	10 min	3	3	5	X					Vous ne disposez d'aucun droit à l'erreur !	4
LUDO	Cribble	Lettres	10 min	3	2	5	X				X	Formez des mots dissimulés dans une grille	3
PLCADO	Ping-pong	Lettres	10 min	3	2	5	X				X	Changez une lettre sur cinq et battez l'ordinateur.	4
PLJEU	Miramis	Lettres	Variable	5	3	4				X	X	Contre l'ordinateur et des adversaires, formez le mot le plus payant	4
ECHEK/ FUNI (PRI)	Mélimel'mots	Lettres	10 min	4	3	5	X				X	Retrouvez dans la grille les quatre mots tirés au hasard, ou de nouveaux, en marquant le meilleur score	3
CADO	Stratej	Lettres	Variable	2	2	3				X	X	Pas très original, mais distrayant. A plusieurs.	2
MYL	Top secret	Lettres	10 min	3	1	4	X					A vous de décrypter le message	3
LAROUSSE	Magigrill	Lettres	15 min	5	2	4		X				Choisissez des lettres et formez plus de mots que votre adversaire	5
	Substitution	Lettres	10 min	4	1	5		X				Changez une lettre donnée, c'est au plus rapide	5
	Amaciné	Lettres	Varia	4	1	4	X				X	Anagrammes humoristiques pour titres de films	4
GAME	Mobs	Lettres	Variable	4	3	4	X				X	Trouvez le maximum de mots par tirage	3
LETURBO	Pacman	Adresse	5 min	5	3	5	X				X	Les super-gloutons... ou le parent pauvre du jeu vidéo...	4
JEUTEL	Gouffre	Adresse	5 min	5	3	5	X				X	Plus longue est la chute... Ne vous cognez pas aux parois !	3
JESSY	Le serpent	Adresse	10 min	5	3	5	X					A dévorer... sans vous cogner la tête contre les murs	4
	Dieux du stade	Adresse	10 min	5	4	5	X					Sautez, tirez, lancez... De la balistique !	4
CRYS	Race	Adresse	10 min	5	3	5	X				X	Gare à la sortie de route !	4
	Motos	Adresse	10 min	5	3	5	X				X	Ressemble au "Serpent"... avec obstacles.	4



Allumettes (ECHEK/FUNI)

Caraïbes (WARGAME)





CODE	NOM DU JEU	TYPE	DUREE	ORIGINALITE	GRAPHISME	ACCESSIBILITE	ADVERSAIRE				PRIME	DANS L'ENSEMBLE	INTERET
							ORDINATEUR	JOUEUR EN DIRECT	B.A.L.	CONVIVIAL			
JEUTEL	Kung-fu	Casse-tête	5 min	4	3	5	X					Un bon petit jeu de blocage	4
ECHEK/ FUNI	Allumettes	Casse-tête	5 min	1	4	5	X					Le jeu de Marienbad bien connu	3
	Carré magique	Casse-tête	5 min	3	3	5		X				Un morpion amélioré	3
FRICTEL	Tours de Hanoï	Casse-tête	10 min	3	3	5	X					Le classique à plusieurs niveaux	4
JESSIE	Gasp	Casse-tête	5 min	3	3	5	X					Remplacez les pions d'une grille, pas si simple ! (voir J&S n° 38)	3
	Super Gasp	Casse-tête	10 min	4	3	5	X					Plus grand, plus intéressant...	4
	Casse-tête	Casse-tête	10 min	4	2	5	X					Questions casse-tête...	4
BRIDG-TEL	Casse-tête	Master mind	10 min	3	2	5	X					Le jeu bien connu manque ici de couleurs	3
CHESS	Duel	Casse-tête	10 min	4	2	4	X					Le jeu des « L »	4
ECHEK/ FUNI	Labyrinthe	Casse-tête	Variable	4	3	5	X					Ne vous y perdez pas ! L'ordinateur vous aide !	3
LUDO	Tour de Babel	Casse-tête	10 min	3	2	5	X					Non, pas Babel, mais Hanoï !	3
AZJ	Cannibales	Casse-tête	5 min	2	4	5	X					Faites traverser la rivière... Classique !	2
	Le taquin	Casse-tête	5 min	3	2	5	X					Déplacez les chiffres pour les remettre en ordre...	2
	Chaud devant	Casse-tête	5 min	2	3	5	X					Tours de Hanoï !	2
	Saute-cochon	Casse-tête	5 min	2	4	5	X					Saute-mouton !	2
JEDI	Rubic's plan	Casse-tête	Variable	3	2	3	X					Le célèbre cube... en deux dimensions	3
MINIP	Starsaga	Guerre	Variable	5	2	2				X		Un jeu fou, compliqué extra-ordinaire	5
NEWCOM	Flibustiers	Guerre	Variable	5	2	3				X		Sabre au clair ! à l'abordage	5
JEST	Carcrash	Guerre	Variable	5	4	3				X	X	En pleine évolution ! Bientôt les règles plus détaillées	5
WAR-GAME	Caraïbes	Guerre	Variable	5	4	4				X		Un bon jeu. Combats aventu-reux dans les îles	5
OM ou LUDIK	Pirates	Guerre	Variable	5	4	4				X	X	Le mieux expliqué, aide à comprendre plus vite les autres. Vous voici seul maître à bord... après Dieu	5
PLJEU	La guerre de l'espace	Guerre	Variable	4	4	4				X		Doit grandir. Peu d'échanges possibles actuellement.	4
ALB	Ile au trésor	Aventure	10 min	3	1	4	X					Aventure ? Non pas ! Pres-qu'un jeu d'adresse	2
LUDIC	Chasse au trésor	Enquête	10 min	4	1	3	X					Ou l'exploration d'un bateau... Des idées, mais quelle tris-tesse	3
	Enquête police	Enquête	10 min	4	1	3	X					...Soyez le détective de...	3
ECHEK/ FUNI	Aventure	Aventure	Variable	3	4	5	X					Encore beaucoup à faire...	3
	Sentier du sage	Aventure	Variable	3	4	5	X					Une quête sans fin... peu d'intérêt	3



Magie noire (RST)

Le Caïd (MINIP)



CODE	NOM DU JEU	TYPE	DUREE	ORIGINALITE	GRAPHISME	ACCESSIBILITE	ADVERSAIRE				PRIME	DANS L'ENSEMBLE	INTERET
							ORDINATEUR	JOUEUR EN DIRECT	B.A.L.	CONVIVIAL			
JESSIE	Trésor des Atlantes	Aventure	Variable	3	4	5	X					Une bonne histoire ne suffit pas toujours...	3
	Packar	Aventure	Variable	3	4	5	X					Peut mieux faire	3
CRACJ	L'Odyssée	Aventure	Variable	3	5	5	X			X	X	Joli ! mais attention à la messagerie...	3
	Doigt de Satan	Aventure	Variable	3	5	5	X					Guère passionnant ! Un thème intéressant	3
	Quête du Grâal	Aventure	Variable	3	5	5	X			X		Les héros de la Table ronde... et messagerie	2
	Perle des crimes	Enquête	15 min	3	4	5	X					Astucieux	4
	Vaisseau maudit	Aventure	Variable	2	2	5	X					Vraiment maudit, le pauvre !	2
	Rapt à la RATP	Aventure	Variable	4	4	5	X					Varié, original, un bon jeu	4
	Double crime	Enquête	15 min	3	4	5	X					Pour les Maigret en herbe...	3
TCJEU	La guerre des soleils	Aventure	Variable	3	2	5	X					De salle en salle... Une « guerre dont vous seriez le héros ! »	2
	Le labyrinthe	Aventure	Variable	3	2	5	X					Jungle-labyrinthe. On s'y perd, et après ?	2
	Polar western	Aventure	Varia	2	3	5	X					Succession de péripéties... aléatoire. Sans intérêt !	1
AK	Vega II	Aventure	Varia	2	1	5	X					Vous avez dit jeu ? Une suite de questions-réponses	2
RST	Magie noire	Aventure	Varia	3	4	5	X					Questionnaire à choix multiple de qualité	4
LUDO	Jungle kid	Aventure	Varia	3	4	5	X					Ni Rambo ni Tarzan. Faible	2
JEDI	La course autour du monde	Réflexion-stratégie	Variable	5	3	2	X			X		Naviguez par tous les temps et dans toutes les eaux... Tiendrez-vous le cap ?	4
MINIP	Le caïd	Réseau	Variable	5	3	5				X	X	Déplacez-vous, battez-vous, jouez, achetez : sympa à plusieurs	4
BIGTEL	Terrain de mines	Déduction	5 min	4	2	5	X					Danger : mine à deux pas, un pas, trop tard !	3
SILION	Jeu boursier	Logique et réflexion	Variable	5	2	1	X				X	Des sous, des sous ! Compliqué et long, mais original	4
LOUSTIK	La reine des fourmis	Stratégie	Variable	5	3	5	X					La guerre des fourmis, mais à quand la convivialité ?	4
CQFD	Gouvernement	Questions	10 min	5	1	5	X				X	Des envies de pouvoir... Vous voici Premier ministre ; gare à votre cote de popularité !	3
PLJEU	Croque	Stratégie	10 min	4	3	5	X					Poules à dévorer, mais tout est contre vous	4
LAROUSSE	Le prisonnier	Stratégie	10 min	4	2	5		X				Déplacez-vous et coincez l'adversaire	4
ALB	Syllogisme	Logique	Variable	4	1	4	X					Raisonnement en trois temps...	4

UNE NOUVELLE FAÇON DE JOUER

Affrontez Nicolas GIFFARD, Champion de France 1978 et 1982, dans des parties majoritaires primées. (Tapez EC puis 1).

Informez-vous des derniers événements survenant dans le monde des Echecs. Tapez EC puis 2 et vous découvrirez ceux-ci sélectionnés par Nicolas GIFFARD lui-même.

Luttez de jour comme de nuit contre des centaines d'adversaires qui attendent impatiemment de vous battre. (Tapez EC puis 3).

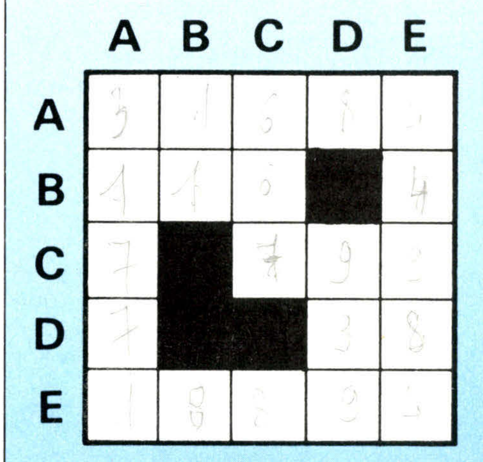
Résolvez des problèmes complexes et célèbres sélectionnés par Nicolas GIFFARD. (Tapez EC puis 4).



NOMBRES CROISES

Solutions page 123

1



Horizontalement: A. Un carré parfait.- **B.** Le produit de ses chiffres est 6.- **C.** La somme de ses chiffres est 25.- **D.** Un multiple de 14.- **E.** Le nombre formé par ses trois premiers chiffres (de gauche à droite) est le double de celui formé par ses deux derniers chiffres.
Verticalement: A. Une permutation de 11377.- **B.** Ses chiffres sont les mêmes.- **C.** Le chiffre des centaines et celui des dizaines sont les mêmes, le produit de tous ses chiffres est 252.- **D.** Il se divise par 111.- **E.** Une permutation de 44489.

• Aucun nombre ne commence par zéro.

2

Horizontalement: A. C'est un carré parfait, ses premier et dernier chiffres sont les mêmes.- **B.** Une permutation de 7345.- **C.** Ses trois chiffres sont identiques.- **D.** Un cube parfait.- **E.** Les chiffres de ce nombre, de gauche à droite, sont consécutifs.
Verticalement: A. Un carré parfait.- **B.** Un multiple de 163.- **C.** La somme de ses chiffres est 23.- **D.** Le chiffre des unités est double de celui des dizaines. Il se divise par 11.- **E.** Le produit de ses chiffres est 5.

	A	B	C	D	E
A					
B	■				
C				■	
D		■			■
E					

DOMINEZ LES DOMINOS!



Jouer aux dominos, c'est enfantin? Pas si sûr! Quoi qu'il en soit, ici il ne s'agit pas de pratiquer le jeu traditionnel, mais de jouer avec ses pièces. Voici donc, grâce à ces fameux dominos, neuf casse-tête sur lesquels portera notre concours n°47. Vous devrez trouver la réponse du n°1. Mais nous ne vous demanderons pas les solutions des 8 suivants. Pour la bonne raison que si certains n'admettent, comme tout bon casse-tête, qu'une solution unique, d'autres ici en admettent plusieurs, et d'autres aucune! Alors, il vous faudra "simplement" (ha, ha!) nous indiquer les numéros des problèmes qui n'ont aucune solution, de ceux qui n'en ont qu'une et de ceux qui en ont plusieurs!

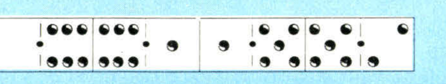
NB: Dans tous ces problèmes, il ne s'agit, bien sûr, que des 28 dominos d'un jeu classique (0-0, 0-1, ..., 0-6, 1-1, 1-2, ..., 1-6, ..., 6-6). On appelle "dé" chacune des deux moitiés d'un domino. Par exemple, le domino 6-4 comporte le dé 6 et le dé 4.

1 FIN DE PARTIE

Cette partie de dominos touche à sa fin. Tous les doubles ont été posés, et il reste à Paul comme à Jacques deux dominos à placer.

C'est au tour de Paul de jouer. Il pose le 5-2, ce qui lui permet de bloquer le jeu. Il pense qu'avec un seul domino en main, il l'emporterait sur Jacques à qui il resterait ses deux dominos. Au moment de compter les points, quelle n'est pas sa surprise de constater que la somme des points contenus sur les deux dominos de Jacques est identique à la somme des points contenus sur le sien.

La figure ci-dessous nous montre l'extrémité de la chaîne formée par les dominos au cours de cette partie avec le dernier domino posé par Paul. Quel est le dernier domino qui lui reste alors dans sa main?



2 PUZZLE

Placez les 28 dominos d'un jeu classique sur cette grille de manière que chacune des cases soit recouverte par un dé de valeur identique au nombre qu'elle contient.

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	0	1	1	2	3	1	4	5
2	5	6	3	0	3	1	0	6
3	2	4	1	6	2	2	0	1
4	0	0	5	5	5	4	3	3
5	2	4	0	3	1	1	2	6
6	5	6	3	4	6	2	2	6
7	4	3	5	4	4	0	5	6

3 LA CHAINE

D'un jeu classique de 28 dominos, peut-on en retirer 9 pour former une chaîne du type de celui de la figure ci-dessous de manière que:

- chaque valeur en points de 1 à 6 soit représentée trois fois;

- entre chaque dé successif marqué "1 point", il y ait un seul dé;

- entre chaque dé successif marqué "2 points", il y ait deux dés;

- entre chaque dé successif marqué "3 points", il y ait trois dés;

- entre chaque dé successif marqué "4 points", il y ait quatre dés;

- entre chaque dé successif marqué "5 points", il y ait cinq dés;

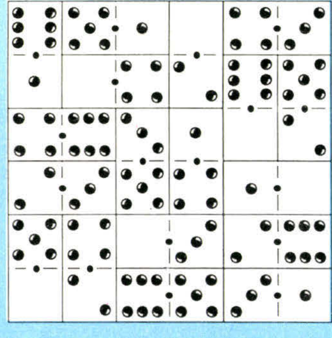
- entre chaque dé successif marqué "6 points", il y ait six dés.

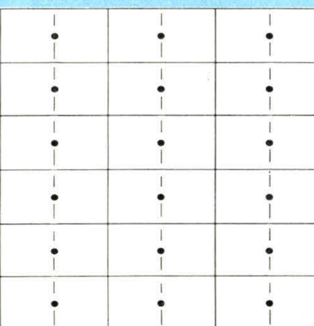
Bien sûr, seront considérées comme une même solution une suite et celle obtenue par symétrie gauche — droite.

4 CARRE LATIN

La figure ci-dessous nous montre comment réaliser un carré latin 6×6 avec 18 dominos d'un jeu classique, carré caractérisé par:
- les 6 dés contenus dans une même rangée sont tous de valeur différente;
- les 6 dés contenus dans une même colonne sont tous de valeur différente;
- les 6 dés contenus dans chacune des deux diagonales sont tous de valeur différente.

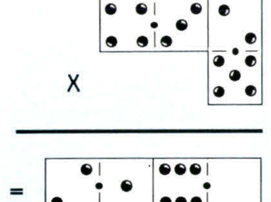
Mais peut-on avec ces mêmes 18 dominos réaliser un carré latin répondant à ces trois conditions, mais avec tous les dominos disposés horizontalement comme dans l'autre figure?





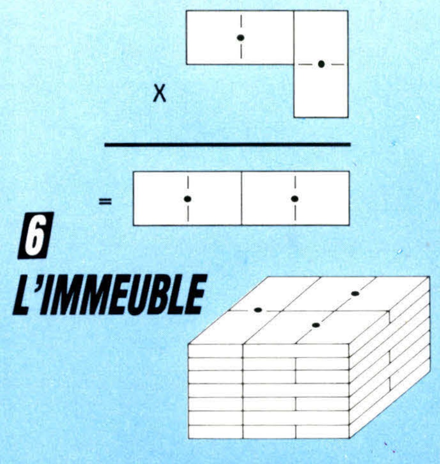
Bien sûr, seront considérées comme formant une unique solution une figure donnée et celles qu'on peut en déduire par symétrie, rotation ou substitution des valeurs des dés.

5 ARITHMETIQUE



On peut utiliser les dominos pour représenter des multiplications comme ci-dessus, l'opération représentée étant 432×5 = 2160.

Les 28 dominos d'un jeu classique peuvent-ils être utilisés simultanément de manière à former un ensemble de 7 multiplications du type de celle de la figure ci-dessous. Bien entendu, aucun nombre ne peut commencer par zéro (pas de dé blanc à gauche d'une ligne).

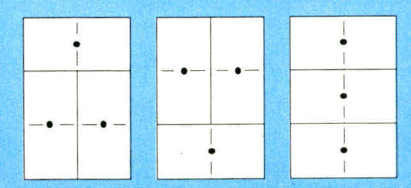


6 L'IMMEUBLE

Les doubles étant retirés, peut-on disposer les 21 dominos restants d'un jeu classique en un immeuble de 7 étages constitués de 3 dominos chacun de manière que :

- les 6 dés constituant un même étage soient de valeur différente;
- les 7 dés situés sur une même colonne verticale soient de valeur différente.

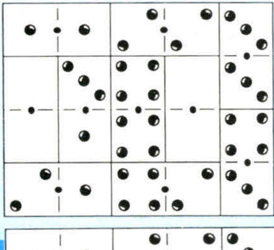
Chaque étage devra être de forme rectangulaire 3×2 et se superposer entièrement à celui du dessous. En revanche, la disposition des 3 dominos à l'intérieur de l'étage reste libre, chacune des 3 dispositions suivantes pouvant être réalisée indépendamment de la disposition des dominos dans les autres étages.

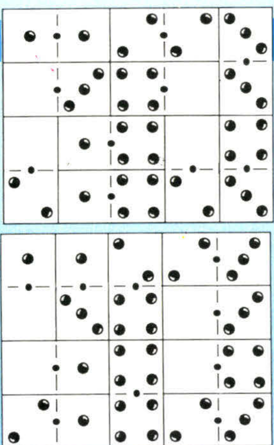


Evidemment, l'ordre des étages n'intervient pas et deux solutions seront considérées comme identiques si elles proposent les mêmes étages, quel que soit leur ordre. De même, une rotation ou symétrie globale de l'ensemble ou encore une substitution des valeurs des dés ne modifie en rien la figure.

7 LA BOITE

Ce casse-tête est réalisé à partir de deux jeux classiques desquels on a retiré tous les dominos comportant au moins un dé de 6 points ou un dé de 5 points. Les 30 dominos restants (15 par jeu) peuvent être disposés à l'intérieur d'une même boîte sur 3 étages de manière que les 3 dés contenus dans une même colonne soient tous de valeur identique.





La figure ci-dessus représente une des multiples solutions possibles au problème. Seul défaut de cette solution : 2 dominos identiques sont parfois situés à un même étage : Exemple : les 2-3 au 3e étage; les blanc-blanc au 1er étage.

Problème ? Existe-t-il une solution pour laquelle tous les dominos situés sur un même étage sont différents, les 3 dés situés sur une même colonne étant toujours de valeur identique ?

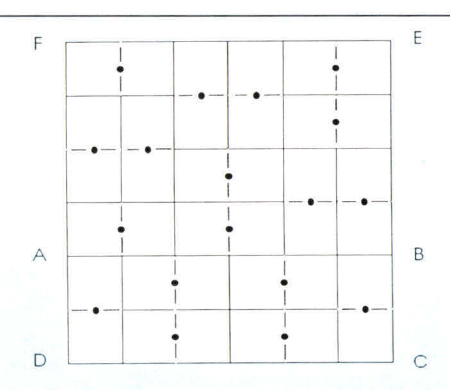
L'orientation des points pour les dés marqués "2 points" ou "3 points" n'a bien entendu aucune importance (peut se superposer à).

Ici encore, on ne tiendra pas compte de l'ordre des étages pour différencier les solutions ni des rotations ou symétries globales de l'ensemble, ni de la substitution des valeurs des dés.

8 RECTANGLE?

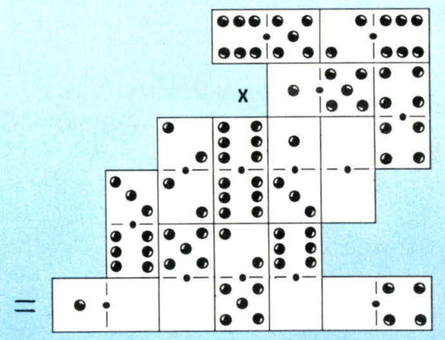
Rien de sorcier à disposer 18 dominos à l'intérieur d'un cadre 6×6, comme le montre la figure ci-contre. L'ennui pour nous, c'est que le bloc ainsi formé peut être divisé en deux sous-blocs rectangulaires (ABCD et ABEF) dont l'une des dimensions, la longueur, est égale à celle du côté du carré, c'est-à-dire six unités, l'unité étant la demi-longueur de chaque domino.

Problème posé: comment disposer les 18 dominos à l'intérieur d'un cadre 6×6 de manière que la figure obtenue ne puisse être partagée en deux rectangles formés par des dominos entiers ou, autrement dit, de manière qu'il n'y ait aucune ligne droite de coupure allant d'un bord à l'autre du cadre comme la ligne AB de la figure ci-contre ?



Ici encore, seront évidemment considérées comme une seule et unique solution toutes les formes pouvant se superposer par rotation ou retournement.

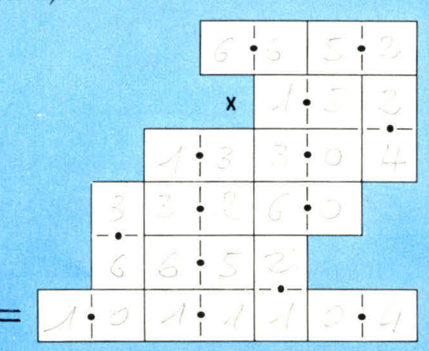
9 MULTIPLICATION



La figure ci-dessus nous montre comment disposer 14 dominos d'un même jeu de manière à obtenir une opération correcte en l'occurrence :

```
     6526
×     154
---------
    26104
   32630
   6526
---------
  1005004
```

Mais serait-il possible avec 14 dominos d'un même jeu, et donc différents, de représenter une multiplication de la configuration ci-dessous avec 11 dominos disposés horizontalement et les 3 autres verticalement. (Aucun des six nombres ne commence par 0.)





OUEZ, & REJOUEZ

Si vous désirez obtenir des numéros de JEUX & STRATEGIE antérieurs à ceux-ci, écrivez-nous ; nous vous enverrons la liste des numéros encore disponibles.

Nº 30 Offrir des jeux : quel cadeau pour qui ? Micro : l'incrustation mode d'emploi. **Le siège d'Aliciane,** 2 joueurs, wargame.

Nº 31 NOUVELLE FORMULE.
Jouez avec les robots. Les vrais Donjons. Les nouveaux jeux-micro. **Hyper-shop-ping,** 2, 3 ou 4 joueurs.

Nº 32 Championnat du monde d'échecs : le dossier du match tronqué. Donjons et micros. La loi et le jeu. **La Vallée des Brumes.** 1 à 10 joueurs, jeu de rôle.

Nº 33 Jouez avec les photos. Jouez avec des programmes de gestion. **Au feu les dinosaures !** 2 à 4 joueurs, stratégique.

Nº 34 Plein jeu sur l'été. Organisez un rallye - Jeu de rôle. **Succession,** 2 à 4 joueurs. Jeu d'alliances.

Nº 35 Les jeux sur minitel. Les meilleurs logiciels d'échecs au banc d'essai. **Les sales mômes,** 2 à 4 joueurs. Jeu de parcours.

Nº 36 Le guide de tous les jeux. Karpov-Kasparov : toutes les parties du match. **Europaia 2012,** 2 à 6 joueurs. Jeu d'alliances.

Nº 37 Les jeux de blocages. Les jeux vidéo de demain. **Quartiers chauds,** 2 à 4 joueurs.

Nº 38 N'ayez plus peur des jeux de rôle. Les meilleurs jeux sur micro. **Le spectre maudit.** Jeu de rôle, 1 à 6 joueurs.

Nº 39 Une aventure géante : 10 pages de labyrinthes d'enfer. **Main basse sur la ville,** simulation, 2 à 4 joueurs.

Nº 40 A quoi jouent nos hommes politiques ? Mega : un scénario inédit. **Mimicry,** 2 à 4 joueurs, simulation.

Nº 41 Faut-il brûler Trivial Pursuit ? Les super jeux micro de demain. **Arènes.** Jeu de plateau, 2 à 6 joueurs.

Nº 42 Noël 86 : Le Guide de tous les jeux. **Rêve de donjon.** Wargame, 1 à 4 joueurs.

Nº 43 Jeux grandeur nature. Des vrais jeux diplomatiques. **Putsch au Panador.** Jeu diplomatique 2 à 6 joueurs.

Nº 44 Les monstres mécaniques. Jouez à l'école. **Urba,** la dernière cité. Jeu de plateau, 2 à 4 joueurs.

Nº 45 Loto : 3 bons numéros garantis. Tout savoir sur les figurines. **La hutte des glaces,** 2 ou 3 joueurs.

Nº 46 Jouez au Backgammon. Créer votre club, pourquoi pas ? **La guerre des magiciens** (2 ou 3 joueurs).

Dans tous les numéros de JEUX & STRATEGIE, retrouvez un grand jeu complet en encart, Jeux & casse-tête, J & S Micro et tous les grands classiques comme les échecs, le bridge ou le go.

JEUX & MICROS, un Nº hors série de J & S. 250 logiciels au banc d'essai : **30 F.**
MEGA, un grand jeu de rôle signé J & S et prêt à jouer. **MEGA 1 : 25 F, MEGA 2 : 30 F.**

COFFRET COLLECTION : les 6 numéros de l'année dans leur coffret : **120 F.**
Années disponibles : 86, 85, 84, 83, 82.
Les anciens numéros de JEUX & STRATEGIE sont également disponibles à l'unité, au prix de **22 F.**
COFFRET, reliure pour classer 6 numéros : **55 F.**



J et ST 47

BON DE COMMANDE

A retourner paiement joint à EXCELSIOR PUBLICATIONS
5, rue de La Baume 75415 Paris Cedex 08

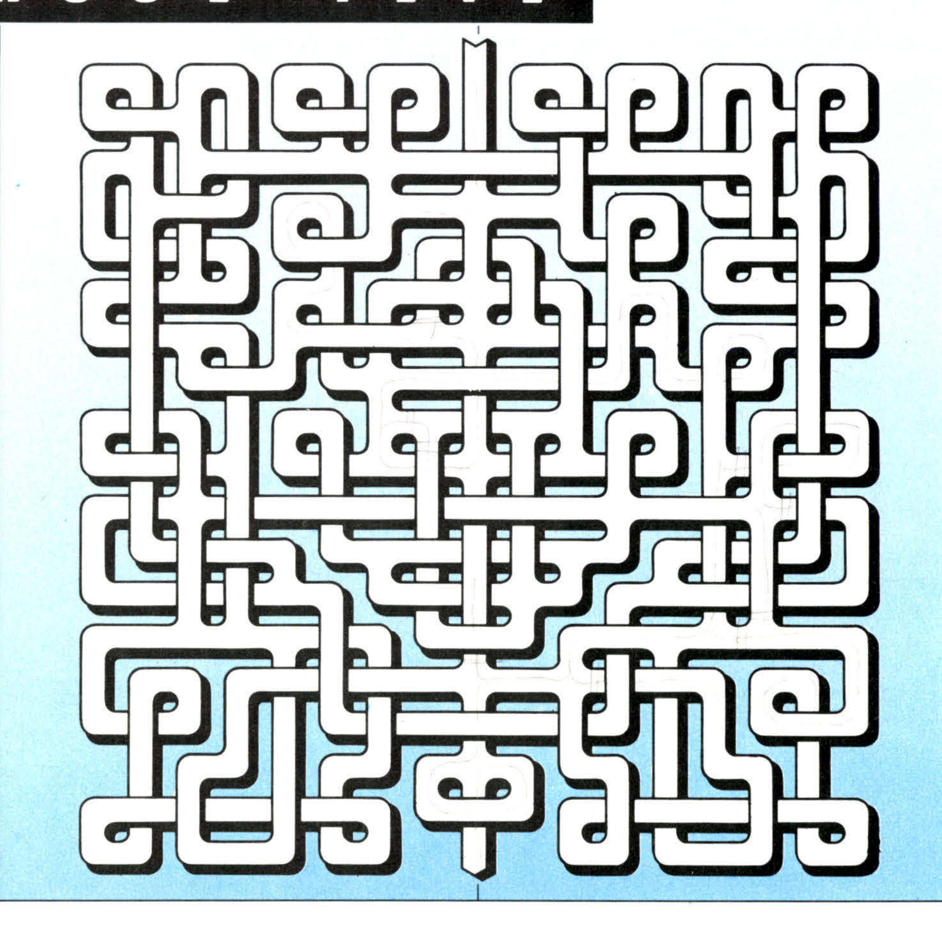
Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville ....

- **Numéros de Jeux & Stratégie** ....
....
Soit .... numéros à **22 F** l'un franco (étranger 28 F)
- **Hors Série MEGA 1 :** .... **à 25 F** franco (étranger : 30 F)
- **Hors Série MEGA 2 :** .... **à 30 F** franco (étranger : 35 F)
- **Hors Série "JEUX & MICROS" :** .... **à 30 F** franco (étranger : 35 F)
- **Coffret reliure** .... **à 55 F** franco (étranger : 60 F) **nouveau format**
- **Coffret reliure** .... **à 48 F** franco (étranger : 55 F) **ancien format**
- **Coffret complet année** ☐ 86, ☐ 85, ☐ 84, ☐ 83, ☐ 82 **à 120 F** l'un franco (étranger : 140 F).

Ci-joint mon règlement total de .... F par chèque à l'ordre de Jeux & Stratégie-BRED.

ENTRELACS

Il s'agit dans ce labyrinthe de relier l'entrée en haut à la sortie en bas, en passant alternativement sous et sur les passages. Vous ne pouvez donc jamais passer deux fois de suite au-dessus d'un chemin, ou deux fois de suite au-dessous d'un chemin.



Solution page 123

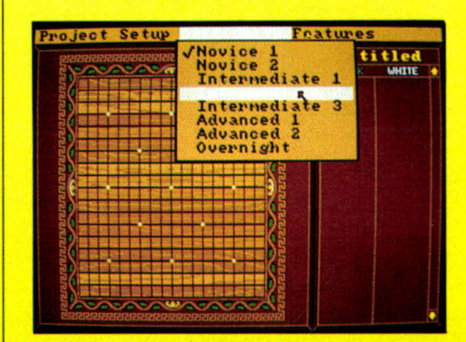
MICRO-CLIMATS

• Pirate...déplombé!
Arthur X, né en juin 1966 à Strasbourg, est le premier pirate à faire les frais de la loi du 3 juillet 1985. Il comparaissait au cours du premier semestre sous l'inculpation de "violation de droits d'auteur, débit, exportation ou importation d'ouvrages littéraires ou artistiques contrefaits". Bref, il avait déplombé, pompé et vendu des disquettes. Pas seulement un copieur, un pirate ! Comme l'indique l'extrait des minutes du greffe du tribunal de grande instance de Paris, il a reconnu *"avoir fait l'acquisition d'un ordinateur* Apple II *et d'un ordinateur* Macintosh *avec lesquels il a reproduit des programmes appelés logiciels"* (comme je vous le dis), *"dont il a proposé la vente par voie de publicité"* (des annonces parues dans une revue micro). Et *"que cette activité de contrefaçon lui a rapporté une somme de l'ordre de 30 à 40 000 F en quelques mois"*. Tombant sous le coup des articles 425 et 426 du Code Pénal, le tribunal condamne Arthur *"à la peine de 8 000 F d'amende"* et ordonne *"la confiscation des disquettes contrefaisantes et des ordinateurs"*. Aïe, aïe, aïe ! Les machines ! Et les disquettes contrefaisantes ! Alors, comme nul n'est censé ignorer la loi, voici les fameux articles 425 et 426 du Code Pénal :

"*Article 425.*- Toute édition d'écrits, de composition musicale, de dessin, de peinture ou de toute autre production, imprimée ou gravée en entier ou en partie, au mépris des lois et règlements relatifs à la propriété des auteurs, est une contrefaçon; toute contrefaçon est un délit.
"*Article 426.* - Est également un délit de contrefaçon toute reproduction, représentation ou diffusion, par quelque moyen que ce soit, d'une œuvre de l'esprit en violation des droits de l'auteur, tels qu'ils sont définis et réglementés par la loi."

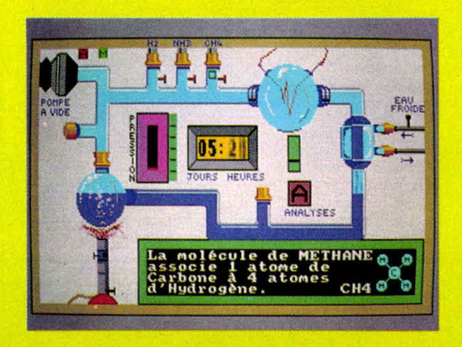
Tarif : trois mois à deux ans d'emprisonnement et une amende de 6 000 F à 120 000 F ou de l'une de ces deux peines seulement. Une autre affaire, jugée celle-ci en juillet dernier, portant sur 8 à 900 disquettes et une véritable organisation de contrefacteurs, a entraîné une décision de justice assortie de prison avec sursis et de dommages et intérêts avoisinant le million de francs !

• Minitel et le LECAM
Courant 86, 932 000 Minitels ont été adoptés par les foyers français. Ce qui en portait à 2 240 000 le parc total ! Soit 10 % des abonnés au téléphone. La volonté des Télécoms est de doubler ce parc au cours des deux années suivantes. Les autres chiffres donnés par la Direction Générale des Télécommunications sont tout aussi impressionnants : l'annuaire électronique, le 11, ne compte pas moins de 10 560 portes d'accès simultanés ! Colossal ! C'est le premier service utilisé sur Minitel avec 20 millions d'appels par mois. Quant aux autres services, leur nombre a doublé au cours de la seule année 86 : six codes d'accès par jour ont été attribués. Soit au total, fin 86, 4 152 services accessibles par 36-13 (725), 36-14 (1 992), 36-15 (1 435) représentant 32 240 portes d'accès simultanés. Côté usager, on relève 97 minutes d'utilisation par mois et par Minitel, soit 16 appels d'une durée moyenne de 6,1 minutes. Actuellement les utilisateurs appellent plus souvent, mais moins longtemps (11,5 appels de 6,5 minutes en décembre 85 contre 16 appels de 6,1 minutes en décembre 86). La part des "très satisfaits" atteint 22% des utilisateurs (8% en 85), les "satisfaits", 61% (contre 52% en 85). Les "très mécontents" se réduisent à 2% (contre 7% en 85).
La nouveauté 87-88 est le LECAM ou LEcteur de CArtes à Mémoire connectable au Minitel. Il permet de mettre en œuvre de nombreuses fonctions selon la carte utilisée : mémorisation certifiée de transaction (pour les achats !), confidentialisation par chiffrement et déchiffrement des données transmises par Transpac, connexion automatique à un service. La DGT a commandé 50 000 de ces lecteurs de cartes à puces et les commercialisent moyennant un prix de location de 50 F/mois.



• *Quintette*
Actuellement en cours de test, ce programme pour *Amiga* est le premier, à notre connaissance, à jouer au Gomoku Ninuki, le morpion japonais. Il reprend ses règles, identiques à celles pratiquées dans le jeu commercialisé sous le nom de Pente. A pratiquer à la souris. Chez Run Informatique, 290 F.

• Carras Editions. Jacqueline Carraz, ancienne responsable du secteur pédagogique chez Infogrames, vole désormais de ses propres ailes depuis la création de sa société d'édition. Nous lui souhaitons de réussir et de faire de brillantes incursions dans le domaine du jeu. Un premier programme, *Aux origines de la vie* pour Thomson MO 5 et 6, 190 F, à vocation pédagogique. Carraz Editions, 20 bis rue Godefroy, 69006 Lyon, tél. : 78.94.10.31.

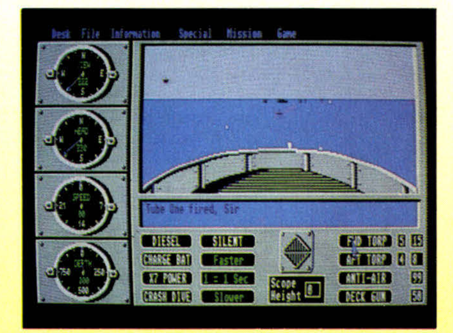


• Kyilkhor Création et B&JL Langlois. Cette nouvelle société d'édition de jeux sur micro-ordinateur vient de se faire connaître par l'excellent *Manoir de Mortevielle* (voir page 66). Mais Bruno Gourier (Kyilkhor), Béatrice et Jean-Luc Langlois n'en sont pas à leur coup d'essai, même si *Wanderer* sur QL et *Maupiti Island* ne furent pas des hits. Aujourd'hui, ils se lancent à fond dans le jeu et cherchent des scénarios, des jeux "finis", des graphistes, de nouvelles idées de jeux. Ils offrent à leurs auteurs d'importantes royalties. Pour le dernier trimestre, K et B&JL Langlois annonce la sortie d'un kit musical comprenant le "digitaliseur sonore" utilisé dans *Le Manoir de Mortevielle* et un "seft" (séquenceur multipiste pour standard Midi), ainsi que deux nouvelles aventures mettant à nouveau en scène Jérôme Lange, le héros du *Manoir*. Nous leur souhaitons le succès. Pour tous renseignements, téléphonez au (1) 45.45.02.42 et 34.86.45.91.



• *Sub Battle*

Une simulation de sous-marin pour *Atari 520 ST*, une autre devrait-on dire ! Après le succès de *Silent Service*, il est difficile d'étonner l'utilisateur. Mais *Sub Battle* sera apprécié des amateurs de simulations complexes. Il offre en effet plus de variables à gérer manuellement que



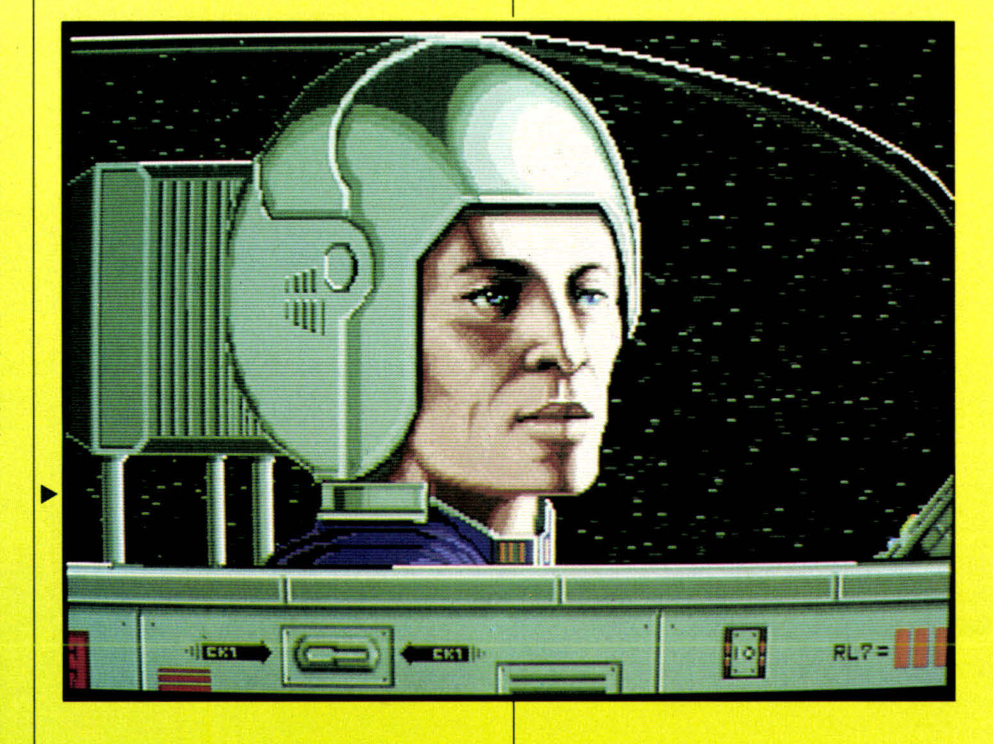
Silent Service. Une cinquantaine de touches sont actives au clavier ! Pour amateurs confirmés (en anglais, mode d'emploi et écran). Chez Run Informatique, 265 F.

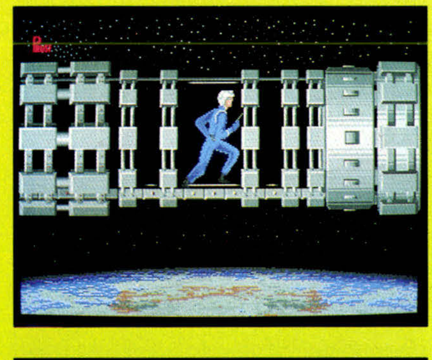
• *Hits numéro 4*, édité par Loriciels pour *Amstrad CPC*, regroupe les trois logiciels suivants : *MGT*, *Maracaïbo*, et *Billy la banlieue*. 160 F (cassette), 198 F (disquette).

• *SDI*

Edité pour *Amiga* par Master Designer Software (comme *Sinbad* et *Defender of the crown*), SDI se range dans la collection Cinemaware. Il simule "la guerre des étoiles", vue des Etats-Unis, alors que la révolte militaire soviétique du 25 octobre 2017 met en péril la sécurité mondiale... Vous êtes dans une base spatiale, prêt à prendre les commandes d'un vaisseau interplanétaire digne de celui d'Harrison Ford. Vous devrez détruire les chasseurs nucléaires soviétiques, protéger l'Amérique contre les tirs de missiles, réparer les satellites endommagés. L'adresse tient une grande place dans ce jeu aux graphismes magnifiques. Mais pas seulement (notice en français).

Distribué par Ubi Soft, 345 F.



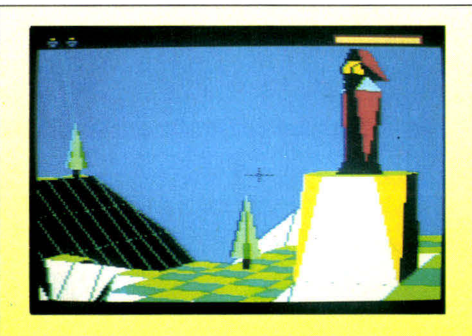




• Nous avons sélectionné pour vous une liste de jeux disponibles pour *Amiga* et qui tous méritent le détour : *Adventure Construction Set* (pour créer ses propres jeux d'aventure), *Archon I* et *II*, *Arctifox*, *Balance of Power*, *Bard's Tale*, *Borrowed Time*, *Brataccas*, *Championship Golf*, *Chessmaster 2000*, *Computer Baseball*, *Deep Space*, *Defender of the Crown*, *Déjà vu*, *Deluxe Paint II* (graphismes), *Flight Simulator II*, *Guild of Thieves*, *Gunship*, *Hacker I* et *II*, *Halley Project*, *Jewels of Darkness*, *Kampfgrüppe*, *King Quest I*, *II* et *III*, *Leaderboard*, *Mean 18*, *Mindshadow*, *Phantasie*, *Portal*, *Roadwar 2000*, *Sargon III*, *Seven Cities of Gold*, *Shanghai*, *Silent Service*, *Sinbad*, *Skyfox*, *Space Quest*, *Star Fleet 1*, *Tass Time in Tonetown*, *Temple of Apshai*, *Covoted Mirror*, *Crimson Crown*, *Faery Tale*, *The Pawn*, *Transylvania*, *Ultima III* et *Uninvited*.

• *The Pawn*, oui ! Mais pour *Amstrad*. Edité par Ubi Soft. Evidemment le graphisme n'est pas celui de l'*Amiga* et de l'*Atari ST*, mais les vrais amateurs de jeux d'aventure seront ravis de le découvrir sur *Amstrad*. Disquette, 245 F.





• Sentineeeel ! (tiens ! ça les reprend). Bon sang, mais c'est bien sûr ! Rôôf ! Les codes des parcs de *Sentinel* que nous vous avons fournis dans nos derniers numéros sont valables pour le programme tournant sur *Commodore 64* et non sur celui destiné à l'*Amstrad*. Rôôf ! Comme vous nous l'avez aimablement signalé. Pour le concours, notre (rô)offre tient toujours : le premier qui nous fournit le code du parc 9999 gagne un abonnement d'un an à *J&S*. Pour tout comprendre (et devenir fou), reportez-vous à notre numéro 45.

En attendant, voici quelques codes qui nous ont été adressés par Philippe Guer et Jean-Christophe Bohigues, à l'usage de l'*Amstrad* :

Parc	code	Parc	code
0001	92416816	0011	34128668
0002	77651325	0012	12837047
0003	39380666	0013	82497760
0004	68888059	0014	89619176
0005	66799483	0015	78844565
0006	45600956	0016	69076196
0007	88070956	0017	18167694
0008	97558411	0018	34259849
0009	78959942	0019	74546878
0010	97567465	0020	78042177

• *Les Passagers du temps* : la solution !

Vous êtes nombreux à pratiquer ce jeu d'aventure classique édité par Ere Informatique pour *Amstrad*. Et presqu'aussi nombreux à rencontrer de sérieuses difficultés pour progresser. Voici sa solution ! Comme vous le savez, certains verbes n'ont pas besoin d'être saisis au clavier. Par exemple, pour voir apparaître le verbe "fouiller" à l'écran, il suffit d'appuyer sur le 8 du pavé numérique.

Devant la maison : 8 poubelle, 7 journal, 7 feuille, glisse feuille sous porte, secoue porte (trois fois), tire feuille, 7 clé, ouvre porte, N, 8 poche, 7 pièce, 5 lampe, dévisse ampoule, mets pièce dans douille, 4 lampe, 7 torche dans tiroir, 7 pile sous meuble, 4 torche, E, 7 clé à douille, O, N, E, 8 placard, B, 7 allumettes, 8 placard, H, 7 huile, 8 sur frigo, O, 8 tableau, 7 feuille, 8 feuille, 4 bouton, B, S, E, N, 8 sous groupe, 7 écrou, huile écrou, branche fil, démarre groupe, S, O, N, H, 5 bouton, N, assis, 8 sous blouse, S, O, aide, 4 allumette, chauffe feuille, S, 8 sous lit, lis lettre, tourne tableau, 8 chevet, 8 livre, N, O, 4 ordinateur, chat, 6 lis, caresse chat, 6 démarre, 5 ordinateur, E, tourne tableau, 7 livre Dumas, N, H, code, tire manette, 7 carte CPU, B, E, H, 5 bouton, O, O, 4 ordinateur, 6 démarre, 5 ordinateur, E, tourne tableau, 7 livre Dumas, N, H, code, enfiche carte, pousse manette.

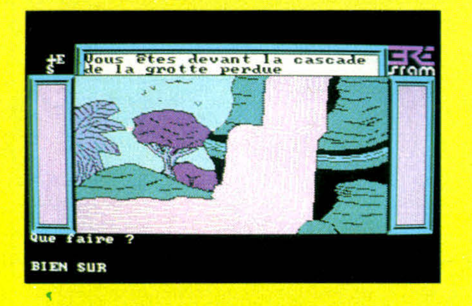
Sur les remparts : N, N, E, E, N, 2 femme (deux fois), embrasse femme, rendez-vous à la tourelle, appelle, S, E, 2 Patfol, engage hommes, O, O, O, S, siffle, danse avec femme (trois fois), N, O, N, 3, 3, 3, N, E, feu, O, abordage, 8 bateau, 8 cabine, 7 pavillon, S, 3, 3, 3, N.

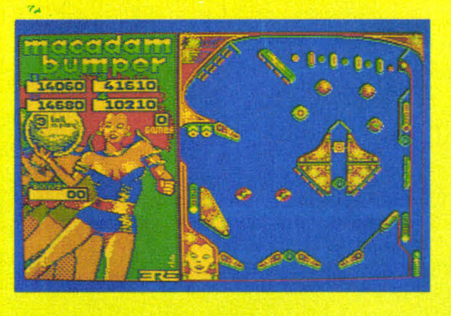
Port-Enalie : O, lance grappins, H, N, E, N, S, O, O, tue garde, 8 cachot, 2 homme (quatre fois), tends mains, frappe sol, lève dalle, B, H, 8 armure, écoute princesse, merci princesse, B, nage, coupe grappins, O, S, 3, 3, N, E, feu, O, abordage, 8 bateau, 7 vivres, S, 3, 3, 3, N.

Loe'nic (premier passage) : 8 sable, lis message, S, S, montre bijoux, troque bijoux, N, N, N, 3, N, E, feu, O abordage, 8 bateau, 7 or, S, 3, N.

Ile des pirates : jette ancre, mouille chaloupe, D dans chaloupe, rame (trois fois), porte chaloupe, O, pose chaloupe, O, N, N, N, montre bague, donne or, 2 tonton, S, S, S, E, porte chaloupe, E, pose chaloupe, H, O, E, E, N, appelle hoquet, S, donne bague, confesse, E, vole bague, O, B, M dans chaloupe, rame (quatre fois), lève ancre, S, 3, 3, N.

Loe'nic (deuxième passage) et fin : S, 7 lianes, S, E, consolide pont, N, hoquet 2 indigènes, N, tonton 2 hoquet, N, N, E, S, O, N, E, S, lis feuille, S, E, S, O, 8 colonnes, pose bague dans œil, S, O, baisse bras, arrête sonnerie, S, achète journal, lis journal (deux fois), N, N.







• Pour Clones et *IBM PC*: *Sram*, *Eden Blues*, *Macadam Bumper* et *Phalsberg*, édités chez Ere Informatique, sont désormais disponibles.

• *Advanced Dungeons & Dragons* sur micro ! La société SSI (Strategic Simulation Inc.), bien connues des amateurs de micro, vient de signer avec la non moins célèbre TSR, éditrice de *Donjons & Dragons*, un contrat d'édition portant sur une version micro de *AD&D*. Trois types de produits verraient le jour : des jeux d'aventure 3-D utilisant les règles de *AD&D*, des jeux d'arcade à plusieurs joueurs (combats à l'épée, lancers de sorts, exploration) et des disquettes d'aide à la décision pour maître de jeu. Ces produits seraient disponibles pour *Apple II*, *IIGS*, *IBM*, *Commodore*, *Atari ST* et *Amiga*.

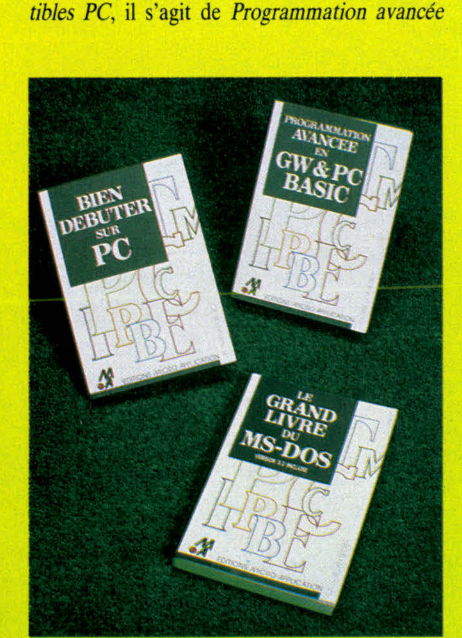
• Ubi Soft annonce la parution de *Defender of the Crown* (voir page 62) sur *Commodore 64* et bientôt sur *520 ST*, 149 F.

• *Shaddam* est un jeu par correspondance géré par ordinateur. Comme dans la plupart des JCO, vous devez devenir le maître de la galaxie, le Shaddam. Le tour de jeu coûte 9 F. C'est pas cher, c'est sympa et pour en savoir plus, contactez : MC. Gordi ou R. Pelletier, 203, square Renoir, 78190 Trappes, Tél. : (1) 30.64.73.51.

• *Avatar* est lui aussi un jeu par correspondance géré par ordinateur sur un thème de conquête galactique. Au début du jeu, qui regroupe huit à seize personnes, vous choisissez un rôle : marchand, antiquaire, pirate ou robotron. Un coup toutes les trois semaines, vingt tours de jeu, 250 F pour la partie. Pour tous renseignements : "Le dernier Cercle", 18, avenue Gabriel-Péri, 38000 Grenoble.



• Les éditions Micro Application, décidément super-actives, consacrent trois nouveaux ouvrages à l'*Atari ST* et une réédition à prix réduit. Et trois autres aux *compatibles PC*. Pour *Atari*, *Le Livre du GFA Basic*, 650 pages, 199 F ; *Musique et Midi sur Atari ST*, 248 pages, 149 F et de *Le Livre de l'intelligence artificielle*, 500 pages, 199 F. L'ouvrage, *La Bible de l'Atari ST* a été remis à jour et réédité à 199 F au lieu de 249 F. On remarquera dans *Le Livre du GFA Basic* le listing de la routine "Graf pro", un programme de graphismes et d'animation qui permet de réaliser des effets visuels spectaculaires. Dans *Le Livre de l'I.A.*, les amateurs de programmation apprécieront de nombreux listings d'I.A. écrits en GFA Basic. Pour *compatibles PC*, il s'agit de *Programmation avancée*



en GW et PC Basic, 450 pages, 199 F ; du *Grand Livre du MS-DOS*, 350 pages, 149 F et de *Bien débuter sur PC*, 320 pages, 149 F

• les sociétés Impérasoft et Top 78 viennent d'éditer *Impératel Atari*, un logiciel intégré pour création de centres serveurs (monovoie). Impérasoft, 37, rue des Mathurins, 75008 Paris, tél. : (1) 30.71.66.88.

• *Run 5* est une revue (en anglais) uniquement dédiée aux fanas de wargames sur ordinateurs. Elle offre notamment toutes les données numériques à introduire dans votre micro pour créer vos propres scénarios, dans des jeux tels que *Carriers at War*, *Europe Ablaze*, *Guadalcanal* ou *Battle Front*. Pour tous renseignements, écrire à "Strategic Studies Group", 1747 Orleans Ct. Walnut Creek, California 94598, USA ou, en Australie, P.O. Box 261 Drummoyne 2047. Certains numéros de *Run 5* sont disponibles chez Sivéa, à Paris.

• *LaserPaint*. Les heureux possesseurs d'un *Macintosh* et d'une imprimante Laser disposent désormais d'un logiciel spécifique qui exploite les possibilités de l'imprimante *LaserWriter*. Il s'agit de LaserPaint, 6 300 F HT, disponible chez Bip, avec manuel en français et mise à jour gratuite. Bip, 13, rue Duc, 75018 Paris, tél. : (1) 42.55.44.63.

• Activision et France Image Logiciel viennent de signer un accord de licence et de distribution pour tous les produits Activision sur la France. Désormais, Activision distribuera les marques Gamestar, Sierra-on-Line, System 3, Electric Dream et bien sûr, Activision.

• *Music 3 V*, édité par Loriciels pour la gamme *Thomson*, est un logiciel de création musicale qui, grâce à l'adjonction d'instructions Basic, accorde trois voies au *Thomson* et permet de les utiliser dans vos programmes Basic. 160 F (cassette), 198 F (disquette).

• *Profimat ST*. Les éditions Micro-Application annoncent la sortie de cet assembleur-désassembleur (avec éditeur intégré), "debugger" avec trace pas à pas, créateur de macro-instructions, etc. Un outil puissant sur une seule disquette accompagné d'un livre de 249 pages, 495 F.

CARNET D'ADRESSES

- Activision-France, immeuble Matignon-Mermoz, 9, avenue Matignon, 75008 Paris, tél. : (1) 42.99.17.85
- Amstrad, 72-78, Grande-Rue, 92312 Sèvres, tél. : (1) 46.26.34.50
- Apple Computer France, Z.A de Courtaboeuf, avenue de l'Océanie, B.P 31, 91944 Les Ulis Cédex, tél. : (1) 69.28.01.39
- Atari, 9, rue du Sentou, 92150 Suresnes, tél. : (1) 45.06.60.60
- BIP, 13, rue Duc, 75018 Paris, tél. : (1) 42.55.44.63
- Chip, 9 passage de Main-d'Or, 75011 Paris, tél. : (1) 43.57.26.03
- Cobra Soft, 32 rue de la Paix, 71100 Châlon-sur-Saône cedex, tél. : 85.93.40.75
- Coktel-Vision, 25, rue Michelet, 92000 Boulogne-Billancourt, tél. : (1) 46.04.70.85
- Cadre (voir Infogrames)
- Carraz Editions, 20 bis, rue Godefroy, 69006 Lyon, tél. : 78.94.10.31
- Commodore France, 152, avenue de Verdun, 92130 Issy-les-Moulineaux, tél. : (1) 46.44.55.55
- Créalude, 36, rue Sedaine, 75011 Paris, tél. : (1) 47.00.70.32
- C&D Informatique, 34-38, rue Camille-Pelletan, 92300 Levallois-Perret, tél. : (1) 47.56.13.76, télex 620922.
- Ere Informatique, 1, boulevard Hippolyte-Marquès, 92400 Ivry, tél. : (1) 45.21.01.49
- France Image Logiciel, Tour Gallieni 2, 36, avenue Gallieni, 93175 Bagnolet, tél. : (1) 48.97.44.44
- Free Game Blot, Cidex 205, 38190 Crolles, tél. : 76.08.29.29
- Froggy Software, 33, avenue Philippe-Auguste, 75020 Paris, tél. : (1) 43.58.25.98
- Futur*Vision, 186, rue du Faubourg-Saint-Martin, 75010 Paris, tél. : (1) 42.03.00.43
- Guillemot International Software, BP 2, 56200 La Gacilly, tél. : 99.08.83.54 ou 99.08.83.17
- Impérasoft, 37, rue des Mathurins, 75008 Paris, tél. : (1) 30.71.66.88
- Innélec, 110 bis, avenue du Général Leclerc, Bloc 1 (Citrail Bernis), 93506 Pantin cedex, tél. : (1) 48.91.00.44
- Initiel, 26, rue Saussier-Leroy, 75017 Paris, tél. : (1) 43.35.30.49
- Infogrames, 79, rue Hippolyte-Kahn, 69100 Villeurbane, tél. : 78.03.18.46
- Kyilkhor création, tél. : (1) 45.45.02.42
- Loriciels, 81, rue de la Procession, 92500 Rueil-Malmaison, tél. : (1) 47.52.11.33
- Micro-Application, 13, rue Sainte-Cécile, 75009 Paris, Tél. : (1) 47.70.32.44
- Microïds, 53, rue de Paris, 92100 Boulogne, tél. : (1) 48.25.11.33
- Micromania, BP 3, ZAC des Mousquettes 06740 Châteauneuf-de-Grâce, tél. : 93.42.57.12
- Micropool France, 110 bis, avenue du Général-Leclerc, 93506 Pantin Cedex tél. : (1) 48.91.00.44 ou 48.91.65.76
- Micro Vidéo (programmes et matériels Atari), 8, rue de Valenciennes, 75010 Paris, tél. : (1) 42.01.24.30
- Newtel, 11, rue Daru, 75008 Paris, tél. : (1) 42.27.48.87.
- Philips, 50, avenue Montaigne, 75380 Paris, tél. : (1) 42.56.88.00
- Run Informatique, 7, rue Eglise, 92200 Neuilly-s/Seine, tél. : (1) 46.40.73.26
- Thomson micro-informatique, Tour Gallieni 2, 36, avenue Gallieni, 93175 Bagnolet Cedex, tél. : (1) 43.60.43.90
- Ubi Soft, 1, voie Félix-Eboué, 94000 Créteil, tél. : (1) 43.39.23.21
- U.S Gold, Zac de Mousquette, BP 3, 06470 Châteauneuf-de-Grasse, tél. : 93.42.71.44
- VIF D/P, 5, rue de Bassano, 75116 Paris, tél. : (1) 47.40.09.11

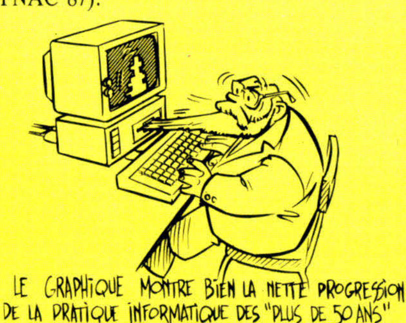
MICRO-DOMESTIQUE : LES SURPRISES DU MARCHÉ

Quelle est la proportion de disquettes copiées par rapport aux disquettes achetées? A combien estimez-vous l'"effet placard" qui condamne les micros à une retraite anticipée? Comment choisissez-vous un micro? Et pour quoi faire? Autant de questions auxquelles l'étude du BIPE (Bureau d'Information et de Prévisions Economiques) permet d'apporter de sérieux éléments de réponses.

Cette étude a été réalisée pour le compte du service des industries de communication et de services (Serics), dépendant du ministère de l'Industrie. Elle rassemble plusieurs enquêtes : "Les lycéens et la micro-informatique domestique", réalisée par le BIPE en avril-mai 87 auprès des classes de premières et terminales du Lycée Romain-Rolland d'Argenteuil et "L'utilisation des micro-ordinateurs au foyer", enquête réalisée conjointement par le BIPE et la FNAC en juin 87. Les précédentes enquêtes de la FNAC en 85 et 86 sur le même thème servent de base de comparaison.

• Qui possède un micro à la maison?
Si l'on examine la catégorie socio-professionnelle du "chef de famille", on s'aperçoit que les filles et fils des "cadres supérieurs" sont les mieux équipés (42%), suivis de peu par les enfants des "patrons de l'industrie et du commerce" (37%), les enfants des "cadres moyens" (34%), des "employés" (31%), des "professsions libérales" (29%) et des ouvriers (21%). On retrouve ici la "pesanteur" de la catégorie socio-professionnelle. Un grand classique des études démographiques : les plus nantis et ceux qui ont fait le plus d'études accèdent plus vite que les autres aux nouvelles technologies. Le chiffre qu'il faut retenir est qu'en moyenne 32% des lycéens de premières et terminales sont équipés, chez eux, d'un micro-ordinateur. Chiffre extrêmement important si on le compare à la moyenne nationale, qui, selon l'enquête Démoscopie de novembre 84, confirmée par l'ADI en 85, indique qu'à l'époque seulement 4,5% des "ménages" étaient équipés d'un micro-ordinateur. (Précisons qu'en démographie un "ménage" n'est pas forcément un couple ou une famille, mais peut aussi être une personne vivant seule.) Qu'un tiers des lycéens de premières et terminales soit équipé montre, s'il en était besoin, que la micro-informatique est une pratique jeune, dans une population déjà sélectionnée sur la base de critères socio-économiques.

• Mais, où sont les filles?
L'âge de l'utilisateur principal du micro à la maison est à 17% des "moins de quinze ans", 31% des 15-25 ans, 21% des 25-35 ans, 18% des 35-50 et 13% des "plus de 50 ans" (source BIPE-FNAC 87).



LE GRAPHIQUE MONTRE BIEN LA NETTE PROGRESSION DE LA PRATIQUE INFORMATIQUE DES "PLUS DE 50 ANS"

Ce n'est évidemment pas une surprise de retrouver la tranche d'âge des 15-25 ans au sommet de l'usage informatique. En revanche, la pratique au-delà de 50 ans en est une, et c'est elle qui croît le plus rapidement. La même enquête, un an auparavant, indiquait que seulement 3% des plus de 50 ans s'adonnaient à la micro. Si plus de la moitié des fanas ont moins de 30 ans, il faut remarquer qu'il s'agit le plus souvent d'hommes, et dans des proportions qui, il y a déjà quelques années, avaient inquiété les pouvoirs publics : 52% des pères et 66% des fils sont utilisateurs du micro à la maison, contre 14% des mères et 27% des filles!

• Le choix du micro: "Il y a un de mes copains qui..."
Le principal critère de choix est "l'influence de l'entourage" (47%) des réponses, suivi par l'importance de la bibliothèque de logiciels (36%), le prix (33%), les périphériques disponibles (15%) et, enfin, de quoi faire frémir nos confrères qui dédient leurs colonnes aux machines, 11% par la lecture de la presse spécialisée! (Les pourcentages correspondent ici au rapport du nombre de citations par le nombre total de répondants.)
Ce que nous avons fréquemment appelé l'"environnement informatique" (proximité d'amis, accès à un clavier, échanges, copie, bouche à oreille, etc) demeure essentiel. Ce que les sociologues appellent une "pratique fortement socialisée", c'est-à-dire très liée aux contacts sociaux, est totalement confirmée. Certains lycéens n'ont pas encore de micro, mais 88% d'entre eux ont déjà eu l'occasion d'en utiliser un : 82% à l'école, 53% chez des amis, 18% dans la famille, 7% en vacances et 4% dans un club. Ce contact donne envie à environ 60% de ces non-équipés d'acquérir un micro-ordinateur. Le prix est la principale raison invoquée pour repousser le moment de l'achat.

• Le choix des logiciels: "T'as vu? T'as lu?"
Les deux critères essentiels d'acquisition d'un logiciel sont, à 46%, "l'influence de l'entourage", et à 45%, "la lecture de la presse spécialisée". Loin derrière, avec 20%, vient la réponse "en faisant le tour des magasins". L'achat d'un logiciel n'est pas un achat d'impulsion, mais au contraire un acte réfléchi fondé sur les copains (T'as vu ?) ou sur la lecture d'un magazine (T'as lu ?)

• Un micro pour JOUER!
L'utilisation principale du micro-ordinateur est le jeu ! Avec 38 % des réponses, suivi par "la programmation" (21%). Viennent ensuite dans un mouchoir de poche, "l'usage d'un traitement de texte ou d'un tableur" (14%), "le dessin, les graphismes" (13%), l'approfondissement des connaissances" (11%). Et enfin, loin derrière, la musique (3%). L'univers micro-informatique est bel et bien comme nous l'avons toujours ressenti, et dit, une pratique lu-di-que ! Et nous ajouterons que programmer c'est jouer.
Ce résultat est à rapprocher de la différence entre la pratique des garçons et des filles. Il n'est pas étonnant que les garçons soient plus nombreux que les filles à pratiquer l'informatique dans la mesure où le micro domestique est essentiellement perçu comme un instrument ludique. Désolé pour vous, chère lectrice, mais vous êtes encore une exception !



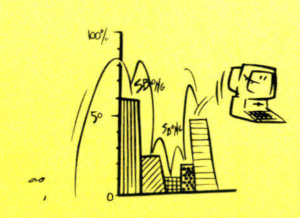
MICRO-MACHO?

• Les attentes et la réalité.
Point très intéressant, soulevé par l'enquête FNAC, que celui de la différence entre les attentes avant l'achat et les usages après l'achat. Ce que l'enquête différencie sous les vocables "services attendus" et "services rendus".
A égalité, 41%, les deux principales attentes sont "utiliser des programmes de jeux" et "apprendre à programmer". A l'usage, il s'avère que l'acheteur joue plus que prévu (53%) et qu'il programme moins (30%). Les 26% d'attente envers les programmes éducatifs ne sont pas satisfaits et chutent à 21% des "services ren-

dus". L'attente face au domaine éducatif est faible avant même l'achat et déçue par l'usage, alors que l'attirance pour les jeux est renforcée par la pratique.

• Les logiciels achetés: encore des jeux!

Les logiciels achetés vont dans le droit fil des attentes et des pratiques précédemment décrites : les logiciels de jeux récoltent 56% des achats parmi les lycéens (32% pour les jeux d'adresse, 24% pour les jeux de réflexion). Aucun des autres domaines n'atteint 10 %! Il n'en va pas tout à fait de même dans l'enquête FNAC, tous publics confondus. La coupure entre les différents domaines d'application est moindre, mais une fois encore, le jeu domine : 29% de jeux d'adresse (23% en 85, 24% en 86), 23% de jeux de réflexion (17% en 85 et 86), 15% d'applications professionnelles (12% en 85 et 8% en 86), 12% de logiciels éducatifs et pédagogiques (10% en 85, 12% en 86), 6% de logiciels graphiques (9% en 85, 8% en 86), 6% de logiciels de langage de programmation (8% en 85, 7% en 86), 6% de logiciels d'initiation à la programmation (7% en 85, 6% en 86), 3% de logiciels de musique (5% en 85 et 86), 9% pour les autres logiciels.



• Vous avez dit "acheté", mon cher cousin...

De la "logithèque achetée" à la "logithèque réelle", il y a un grand pas, dont la différence porte le nom de "copie". On ne vous apprend rien, hmm? Les enquêtes FNAC 85, 86 et 87 montrent une légère croissance de la moyenne des logiciels achetés par les utilisateurs : 5,8 en 85, 6,2 en 86 et 11 en 87. L'usager grand public a donc acheté en moyenne 11 logiciels. Parmi eux, 26% n'ont pas un seul logiciel copié! Un quart d'utilisateurs honnêtes... ou isolés! Près du quart, 22%, reconnaissent pourtant en avoir entre 1 et 5, 22% ont entre 6 et 19 logiciels copiés et 24% en ont 20 et plus (non réponse, 9%). La moyenne des logiciels copiés s'élève à 10,7%, contre 7,8% en 86 et 6,8 % en 85, et une personne sur quatre a 20 ou plus de 20 logiciels copiés. Côté lycéen, le taux de copie est bien plus important, ce qui va de soi compte tenu de son moindre pouvoir d'achat par rapport à la population générale pratiquant l'informatique. Les lycéens dotés d'ordinateurs ayant acheté plus de 20 logiciels de jeux sont...4%! Alors que ceux qui possèdent plus de 20 logiciels de jeux sont 35%.

• A quand votre deuxième micro?

Deux ans après avoir acheté un micro, 29% de la population sondée en 85 par la FNAC a racheté un micro. On retrouve exactement le même taux au lycée d'Argenteuil, avec 29% de renouvellement sur une période qui n'est cependant pas précisée. On apprend au passage que 44% possédaient une console vidéo avant d'acquérir un micro. Le renouvellement du matériel s'accompagne d'une volonté d'en faire un usage professionnel accru. Parmi ceux qui ont racheté un micro, 60% déclarent en avoir un usage professionnel domestique même s'ils continuent à 40% de jouer. Alors que ceux qui en sont à leur première machine continuent de jouer à 66% et ne font un usage à vocation professionnelle de leur micro domestique qu'à 25%.

• 47 minutes au clavier par jour!

Tout nouveau, tout beau! Si l'acheteur allume plus de dix fois par semaine sa nouvelle acquisition et pianote 69 minutes par jour, il n'en va plus de même par la suite. Trois mois plus tard, une légère érosion du temps d'utilisation se substitue à la fougue des premiers jours : le micro n'est plus branché que 7,5 fois par semaine, avec une moyenne de 50 minutes par jour. Six mois après l'achat, la durée moyenne d'utilisation se stabilise à 47 minutes par jour (6,8 utilisations par semaine). Les résultats de l'enquête FNAC 87 sont une nouvelle fois corroborés par ceux portant sur le lycée d'Argenteuil : 81% des utilisateurs jouent de l'ordinateur entre quelques heures et 10 heures par semaine. Rares sont ceux qui dépassent les 10 heures, 7%. Quant à ceux qui n'y touchent jamais, ils atteignent 12%. L'enquête BIPE-FNAC 87 montre également que 67% des utilisateurs allument leur machine adorée entre 3 fois par jour et de 1 à 5 fois par semaine, et ce alors que 49% de l'échantillon est équipé depuis plus de 18 mois et 81% depuis plus de 6 mois. Ce qui montre un intérêt qui ne se dément pas à l'usage. C'est ce qui explique et permet le maintien d'un courant d'achat de logiciels.

• La saturation?

Comment évolue le marché et jusqu'où ira-t-il? En 1980, 2 000 micros à usage domestique ont été vendus en France. L'année suivante, 7 000. Dès 82, ce chiffre est multiplié par dix, 70 000. En 83, c'est 180 000 nouveaux micros qui sont sous les doigts des fanas; 84, 320 000; 85, 425 000, record des ventes annuelles. En 86, le nombre retombe à 400 000 et les estimations 87 se situent entre 250 et 300 000.

Jamais plus de 25% des ménages n'auront d'ordinateurs. C'est du moins l'estimation du BIPE en matière d'équipement. L'hypothèse basse fixant le taux entre 15 et 20%. Si la pénétration de l'informatique dans tous les domaines conduit rapidement la plupart des personnes actives à se servir d'un micro sur leur lieux de travail, il n'en va pas de même du micro domestique. La barre des 25% risque en effet de ne jamais être franchie.

• Le marché du logiciel.

La décomposition du prix du logiciel met en évidence une marge de distribution atteignant 125%. Une importance tout relative si l'on songe à celles qui ont cours sur d'autres produits, à commencer par les jeux! Le logiciel tout frais sorti de la duplication est vendu par l'éditeur à un grossiste. Il ne coûte encore que 68 F. Les grossistes et revendeurs lui font atteindre 152 F, auxquels il faut ajouter une TVA à 18,6%. Vous devez débourser 180 F en moyenne par logiciel.

Le marché français du logiciel grand public atteint 440 millions de francs en chiffre d'affaire hors taxes. Son taux de croissance est estimé pour 87 entre 20 et 36% . Un taux d'accroissement important mais qui est loin des 70% de l'année 85! Le prix du logiciel est cependant en baisse et le prix moyen pour 1987 est estimé à 130F (HT).

• Et hop! Au placard!

Pour savoir combien de logiciels se vendront en une année, il ne suffit pas de multiplier le nombre d'ordinateurs en circulation par le chiffre moyen d'achat de logiciels par consommateur (4 logiciels par an en 86). Ce serait compter sans l' "effet placard"! La non-utilisation du matériel acquis ou reçu en cadeau est importante. Encore que l'effet placard ne puisse être seul à rendre compte du non-usage : il faudrait y inclure les machines en panne non réparées ou tout bonnement jetées! Quelle qu'en soit la cause, le non-usage avoisinerait 40% des matériels acquis avant 86, mais seulement 15% des micros depuis 86. Sur l'ensemble du parc de micros domestiques intallés, on estime à 740 000 le nombre de ceux qui sont réellement utilisés. Soit, au total, 26% de micros au placard (morts ou jetés).



UNE PANNE TYPÌQUE

Tous ces résultats recoupent bien le sentiment que nous avions de l'évolution de la micro-informatique. Elle n'a pas subi le sort de la console vidéo et n'est plus à considérer comme un effet de mode, même si la saturation en équipement



se fait déjà sentir. L'ordinateur est aujourd'hui bien ancré dans le monde des loisirs (jeux et programmation) et marginalement du "travail à la maison" (traitement de texte), notamment parmi les générations en cours de formation.

BIPE, 122, avenue Charles-de-Gaulle 92522 Neuilly-sur-Seine, tél. : (1) 47.47.11.66.

LA MICRO JOUE LA BD



**Jouez à Blueberry ! Ou à Astérix. Avec de nouvelles structures, de nouvelles images, le jeu micro peut maintenant vraiment exploiter les trésors de la BD.
Aujourd'hui sur disquettes. Demain sur vidéo-disques.**

Après *Les Passagers du vent* et *Lucky Luke*, voici que deux autres héros font leur apparition : *Astérix* et *Blueberry*! Pourquoi donc la BD et l'informatique font-elles si bon ménage ? C'est que, sans héros, point d'aventure ! La BD nous en offre une multitude, auxquels nous ne demandons pas mieux que de nous identifier. Mieux, outre son héros et son histoire, elle offre des images !

Un héros, un scénario et des images... Que pourrait demander de plus l'éditeur de jeux micro ? Le rêve !

Roland Oskian, directeur de Coktel Vision, a même une raison supplémentaire : sa passion pour la BD. Et ce n'est pas une aventure qu'il prépare, mais deux ! A l'heure où vous lisez ces lignes, il finit *Astérix chez Rahazade* et *Le Spectre aux balles d'or* qui met en scène Blueberry.

Deux héros désignés par l'actualité. *Astérix chez Rahazade* sortira le même jour, courant octobre, sous forme d'album (Editions Albert René) et sous forme de jeu d'aventure, chez Coktel Vision. Pour Blueberry, même combat : un nouvel album est sous presse et un projet de film se prépare aux Etats-Unis, là où vit Giraud, alias Gir, alias Moebius, le célèbre dessinateur, père de Blueberry.

Mais on ne s'empare pas comme ça d'un héros ! Il faut obtenir l'accord des auteurs. Par exemple, pour Blueberry, Roland Oskian s'est tourné vers le scénariste de la BD, Charlier. Celui-ci s'est montré aussi intéressé qu'inquiet, surtout du point de vue graphique. Pas question de "défigurer" le héros de la BD ! On le comprend. Charlier a été rapidement convaincu, en voyant les premières images. Magnifiques ! *Le Spectre aux balles d'or*, suite de *La Mine de l'Allemand perdu*, un des épisodes préférés des fans de "Blueb", fut choisi pour servir de base au programme... de jeu. Ici commencent les difficultés, car, comme chacun sait, la BD n'est pas un jeu. Nous entrons là dans l'univers généralement tenu secret des concepteurs de jeu, dans cette aventure dans l'aventure qu'est la création d'un jeu. Le propre du jeu d'aventure est de mettre le joueur dans une situation où il aura à faire des choix. Pas de choix, pas de jeu. Et dans la BD, pas de choix. C'est un récit linéaire avec un point de départ et un point d'arrivée.

Comment transformer cette aventure linéaire sans option qu'est la BD en un jeu d'aventure ? Pas évident. Surtout quand on veut utiliser vraiment le scénario de la BD et non se contenter d'une simple utilisation du héros à titre publicitaire. Une idée s'impose : le scénario de la BD est lui-même la "solution" d'une aventure ! Une des solutions possibles. Celle "choisie" par le héros (et surtout le scénariste). Elle pourrait bien être celle du jeu d'aventure...

Construire un jeu d'aventure autour de ce fil conducteur, c'est ajouter les options que le héros aurait pu prendre (mais auxquelles le scénariste a renoncé). Le schéma 3 donne une représentation de ces ajouts. La structure du jeu devient celle d'un labyrinthe. Par exemple, Blueberry voit arriver un homme à cheval qu'il reconnaît comme l'un de ses ennemis. Dans la BD, un court échange de coups de feu fait mordre la poussière à l'adversaire du héros. Il aurait également été possible qu'il lève la main en signe de paix et tente de dialoguer. Et que du dialogue il tire une information. Les déplacements sont aussi une source de choix variés : Blueberry ira-t-il vers la rivière, le ranch ou la ville ?

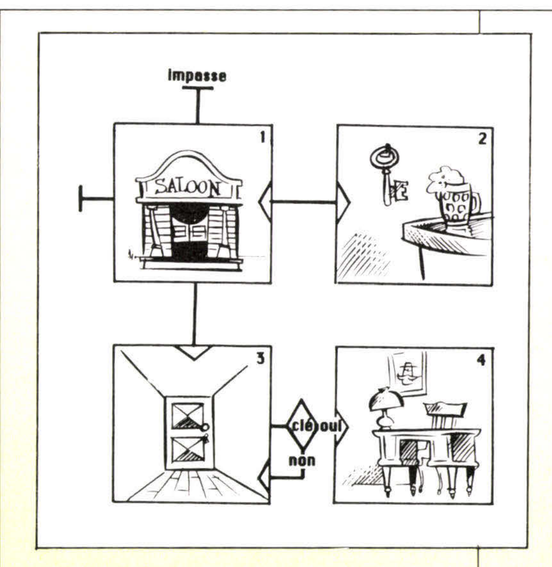


D.R.

« Astérix chez Rahazade » sortira le même jour, courant octobre, sous forme de BD et de jeu d'aventure micro ! BD et informatique avancent main dans la main.

A priori, quand on ajoute des options, on a tendance à penser qu'il s'agit seulement d'impasses. En fait, on rencontrera des impasses, mais aussi des détours rallongeant la quête du héros et même des raccourcis. Ce qui donne au jeu d'aventure l'allure du schéma 3. Imaginez que de deux chemins, le héros prenne celui qui le conduit à rencontrer une bande de hors-la-loi. Le concepteur permet au joueur de faire mieux, en lui offrant la possibilité d'emprunter un chemin peut-être plus long, mais plus sûr!
L'étape suivante commence par une autre question : comment faire pour améliorer les formes connues du jeu d'aventure sur micro, qui, toutes, présentent des inconvénients? Roland Oskian et Arnaud Delrue, auteurs du jeu et du programme, se sont attelés à cette tâche.

Ils savent, comme tous ceux qui suivent les évolutions du jeu sur micro-ordinateur, que la première moitié des années 80 fut marquée par la



1. Le jeu d'aventure « à cases ». C'est le type le plus ancien du jeu d'aventure sur micro. Il est construit en découpant le terrain sur lequel se déroule l'action. Des liaisons à double sens ou à sens unique relient les cases contiguës. A chaque case est associée une image. Le passage d'une case à l'autre est parfois assujetti à la possession d'un objet. Ici, la clé prise en case 2 permet le passage de 3 à 4.

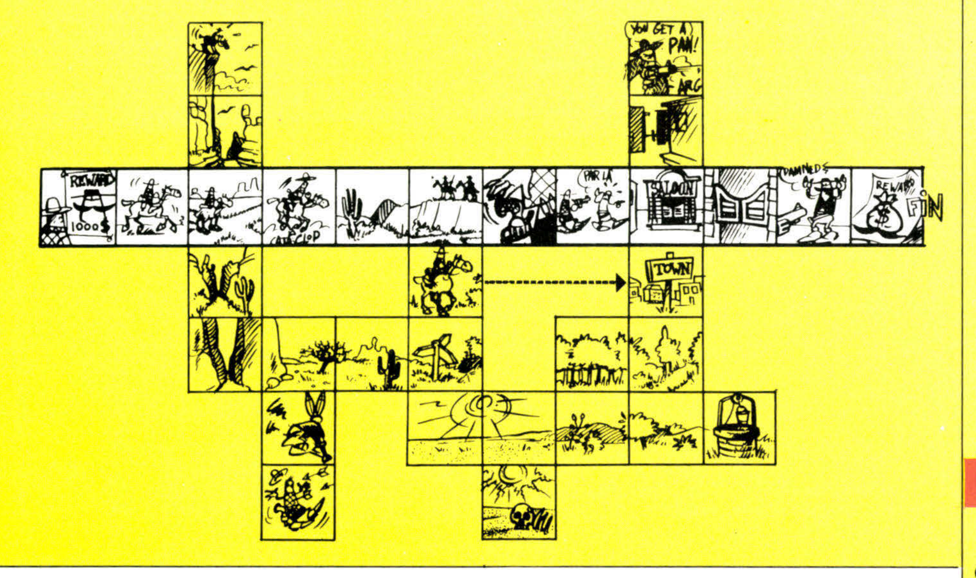
prédominance du jeu d'aventure dit "topographique" ou, plus simplement, "à cases" (schéma 2). Pour ce type de jeu, les concepteurs s'appuient essentiellement sur le plan du terrain où se déroule le scénario. Ils le découpent en cases. A chaque case est associée une image. Les choix du joueur sont de deux types. S'il veut se déplacer, il tape au clavier l'initiale de la direction de son choix (N, S, E, O). S'il veut agir, il tape un verbe suivi d'un nom (PRENDRE FUSIL). Dans un cas comme dans l'autre, le programme lui répond si le déplacement est, ou non, possible ou si l'action proposée entraîne, ou non, des conséquences. Le programme gère les déplacements en se reportant à l'existence de liaisons (des "liens" disent les informaticiens) entre les différentes cases. Le schéma 1 indique les liaisons possibles entre les différentes cases à l'aide de flèches. On y voit que certains déplacements sont impossibles ou encore que certains sont conditionnés par la possession d'un objet (le losange représente un test). Par exemple, il faudra une clé pour passer d'une pièce à une autre. Le programme gère les actions proposées en consultant des listes de verbes et de noms. Pour suivre notre exemple, il faudra qu'au minimum quatre conditions soient réunies pour franchir la porte séparant les cases 3 et 4: avoir déjà ramassé la clé, taper OUVRIR, taper PORTE et être dans la case où se trouve la porte, la case 3.

L'avantage du jeu d'aventure à cases est d'être relativement simple à programmer (voir *J&S* n° 29). Il a un gros défaut : le joueur doit trouver par essais et erreurs les mots corrects pour agir comme il faut. Le joueur est contraint de taper un verbe suivi d'un nom sans même savoir si le programme en dispose dans son vocabulaire! Un jeu de devinettes qui, à la longue, peut devenir lassant.

L'expérience montre que les jeux d'aventure à cases privilégient les déplacements et minimisent le nombre d'actions à accomplir à l'intérieur de chaque case. Pourquoi? Tous les concepteurs de jeux reconnaissent sans peine que ce n'est pas une question de programmation, mais de mode de travail. Quand on invente un jeu en juxtaposant des cases les unes à côté des autres, la place disponible - sur le papier - pour décrire ce qui se passe à l'intérieur de chacune d'entre elles est restreinte!

C'est une question de représentation graphique! Et l'on ne conçoit aisément que ce qui est clairement représentable.

2. La BD est un récit linéaire qui ne laisse aucune place au choix. Et sans choix, pas de jeu. Le choix est introduit en ajoutant des « morceaux » de récit. Le jeu d'aventure prend alors la forme d'un labyrinthe, avec ses détours, ses impasses et ses raccourcis.



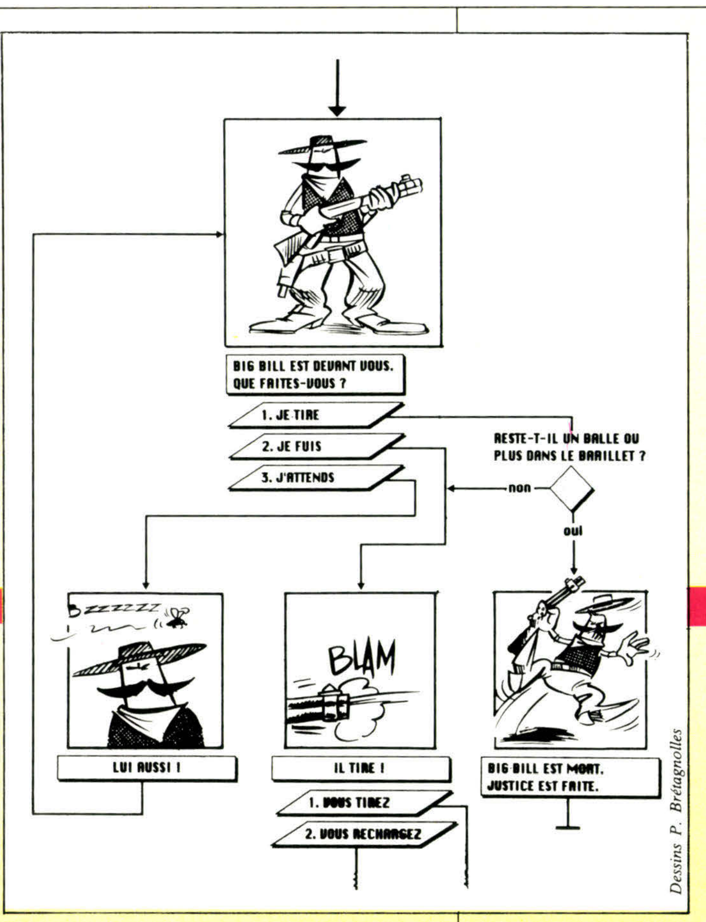
Ces dernières années, l'arrivée et le succès immédiat des livres-jeux d'aventure a opéré un renversement de tendance.

Le jeu d'aventure "en arborescence" a pris la relève du précédent sans pourtant totalement l'exclure. Le schéma 3 indique son mode de construction. A chaque moment, le joueur voit une image représentant la scène du moment, accompagnée d'une brève description, et de trois ou quatre propositions d'actions, parmi lesquelles il doit faire son choix.

"Vous êtes devant le saloon. Big Bill en sort, s'arrête et vous toise du regard. Que faites-vous?
1. vous dégainez et tirez.
2. vous lui dites bonjour.
3. vous fuyez."

Chaque choix conduit le joueur dans une branche particulière de l'arborescence, où se présentent de nouveaux choix. Et ainsi de suite. L'expérience montre que ces aventures privilégient les actions, les comportements humains. Aspect qui faisait cruellement défaut aux jeux d'aventure à cases. Mais à l'inverse, elles minimisent généralement tout ce qui a trait aux déplacements! Dans les livres-jeux d'aventure comme dans les programmes calqués sur eux, le joueur, à de rares exceptions près, ne circule jamais librement sur le terrain où se déroule l'action. Souvent, il ne peut même pas revenir sur ses pas. Ce qui nuit évidemment au réalisme.

Tout d'abord, plus question de contraindre le joueur à saisir au clavier un verbe suivi d'un nom



3. Le jeu d'aventure « à options », calqué sur les livres-jeux d'aventure, offre au joueur des choix préétablis. A chaque image sont associées deux ou trois options.

sous une image fixe. Ici, c'est le progrès matériel qui permet l'innovation. Car si le joystick est surtout l'instrument du fana de jeux d'arcade, la souris est désormais l'animal de compagnie des jeux d'aventure et de réflexion. Son intervention dans les jeux micro bouleverse la pratique des jeux en général et, notamment, des jeux d'aventure. Finis les "regarde porte" et autres "fouille commode", tapés au clavier : si l'image recèle des secrets, il faudra l'explorer à la souris, en guidant une flèche sur l'image. Une facilité considérable pour désigner un point précis de l'écran ou une surface, puis de "cliquer", c'est-à-dire d'appuyer sur le bouton de la souris. Par exemple, pour faire parler un personnage, il suffira d'amener la flèche sur son visage et de cliquer. Précisons que le joystick peut, lui aussi, permettre de gérer le déplacement d'une flèche, mais plus lentement. La souris est un apport technique considérable. Elle ne fait certes pas le jeu, mais elle lui ouvre une nouvelle dimension. Agréablement !

Autre exigeance : le coût de développement d'un nouveau type de jeu interdit de ne le consacrer qu'à un seul titre. Il faudra donc concevoir une sorte de "squelette" informatique réutilisable pour d'autres scénarios, un "outil" que l'on pourra amortir sur toute une collection.

Les auteurs du programme du *Spectre aux balles d'or* ont finalement adopté une formule combinant les deux structures de jeu précédemment décrites : ils ont placé des arborescences...dans de grandes cases ! Cette savante combinaison, que nous appellerons "arborescence modulaire", est, de plus, aisément "représentable" sur la planche de travail !

Alors... Le squelette du jeu prend cette fois l'allure du schéma 4.

Le *Spectre aux balles d'or* est composé de cinquante de ces "modules". Un module ? Chacun est un ensemble autonome composé de trois parties : une entrée, une arborescence et une sortie.

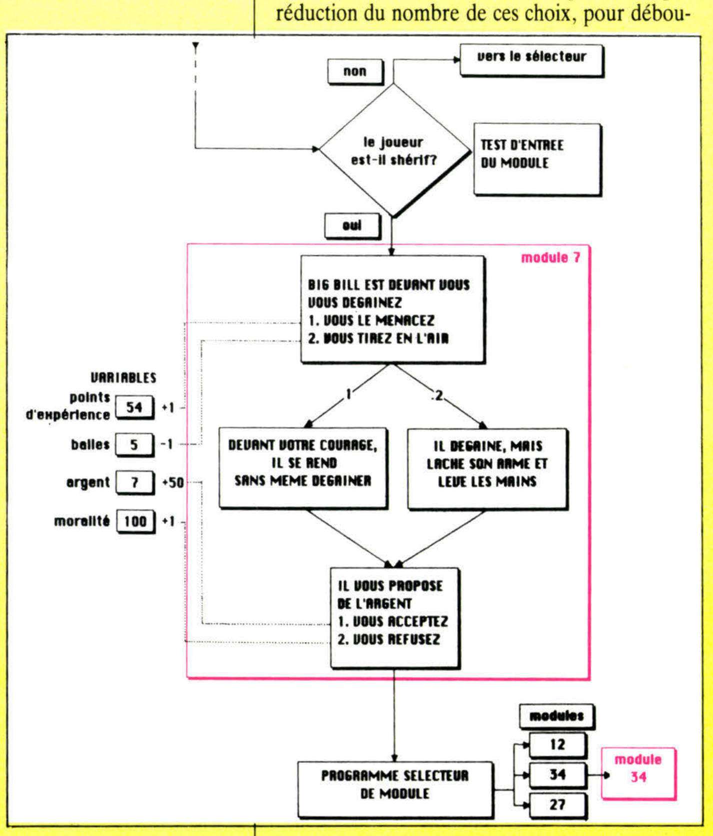
Pour entrer dans un module, il faut remplir certaines conditions. Par exemple, pour entrer dans le module 14, il faudra ne jamais y être entré auparavant, posséder au moins 100 dollars, 12 points de vitalité et avoir déjà rencontré deux fois le personnage appelé Luckner. Ces conditions étant réalisées, le joueur peut aborder le module 14.

Dans ce module, chaque nouvelle situation est décrite, associée à une image et à des propositions soumises au choix du joueur. Chaque choix modifie une ou plusieurs variables. Tout comme une action entraîne la modification de la feuille de personnage dans un jeu de rôle. Par exemple, en combattant, le héros gagne des points d'expérience. En se soignant, s'il est blessé, il regagne des points de vitalité.

Au total, une cinquantaine de variables (de caractéristiques) définissent l'état de Blueberry dans l'aventure.

Mais, il n'y pas que des choix ! Certains événements sont imposés. Par exemple, face à un adversaire, le fait de choisir l'affrontement plutôt que la fuite entraînera le joueur dans un jeu d'arcade ou il devra combattre son adversaire au revolver. A la fin du jeu d'arcade et s'il est encore en vie, le personnage du joueur sera ramené dans l'arborescence à peu de distance de l'endroit où il l'avait quittée. Avec, sans doute, quelques balles de moins dans son barillet et de points dans la variable correspondante.

Si le principe de l'arborescence est classique, en revanche, la forme qu'elle prend ici l'est beaucoup moins. Elle ne présente pas la forme habituelle d'une pyramide aux branches toujours plus nombreuses. Car si dans un premier temps elle s'"ouvre", offrant un nombre de choix grandissant, elle se "referme" assez rapidement, par réduction du nombre de ces choix, pour débou-



4. La forme la plus récente du jeu d'aventure micro, le jeu d'aventure « modulaire », combine astucieusement les avantages du jeu « à cases » et du jeu « à options ». Les modules sont reliés entre eux comme des cases. C'est le programme qui choisit le nouveau module que doit aborder le joueur, en fonction de l'état des variables. A l'intérieur de chaque module, le traité du jeu est celui de l'aventure « à options ».

1



2



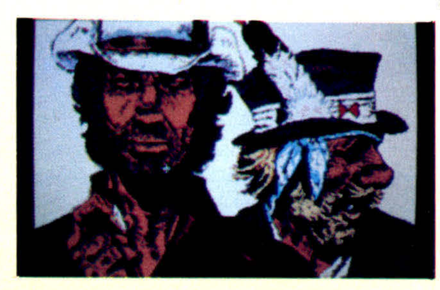
3



Photos R. Degreef

A l'aide d'une caméra vidéo placée à la verticale de la B.D., il est possible d'enregistrer la vignette choisie. Trois filtres de couleurs différentes seront nécessaires pour composer l'image d'écran. La synthèse des trois couleurs (rouge, vert et bleu), elle-même suivie d'un travail « point par point », donnera l'image définitive.

4



cher finalement sur un unique chemin, correspondant à la sortie du module. C'est cette forme qui est représentée à l'intérieur du module sur le schéma 4.

A la sortie de chaque module, le programme consulte un sous-programme spécial -le "sélecteur"- réalisant plusieurs opérations : la première consiste à répertorier l'ensemble des autres modules susceptibles de constituer une suite logique à l'histoire telle que le joueur l'a conduite. Pour cela, il teste l'état des variables et le compare aux différentes entrées des modules. Le sous-programme opère une première sélection de modules. Dans un second temps, il choisit le module servant de suite. C'est le sélecteur qui évitera, par exemple, que le joueur soit renvoyé vers un module déjà abordé. Autant dire que la réalisation d'un tel programme nécessite un travail de longue haleine. Il aura demandé la présence à plein temps de six informaticiens pendant une dizaine de mois. Le travail d'"architecte" qui a consisté à créer un nouvel outil est terminé. Le scénario proprement dit, comprenant les textes de description et les options, a, lui aussi, pris fin. Mais au milieu de l'écran, à l'appel d'une nouvelle scène, on ne peut voir que "image 1", "image 2", etc. Le jeu n'existe encore qu'en "mode texte". Il n'est pas encore illustré. Pas question de redessiner la BD, bien sûr. Ce serait perdre d'un seul coup la griffe du dessinateur et un temps précieux. Si la BD a été choisie, c'est précisément parce qu'elle offre des images toutes faites. La technique dite de "digitalisation" de l'image doit se substituer à tout travail artistique. Il va falloir copier les images. Elles doivent passer du papier à la caméra vidéo, puis de la caméra vidéo à la mémoire de l'ordinateur. A priori, c'est simple. Une caméra est placée au-dessus de la BD. Une image se forme sur son écran. L'ordinateur, qui est relié à la caméra, lit et enregistre cette image et l'affiche sur son propre écran, son moniteur. L'image affichée est sauvegardée sur une disquette. Eh hop, c'est dans la boîte ? Eh bien pas du tout ! Car si le dessin y est bien, la caméra et l'ordinateur ne se comportent pas de la même manière du point de vue des couleurs. Et la transformation des couleurs de l'image vidéo en couleurs pour ordinateur tourne au cauchemar.

Pour Astérix, pas de sérieux problèmes, le travail est relativement simple. Il s'agit d'un dessin aux surfaces bien délimitées par des traits de couleur noire. Comme des vitraux ! Dans un premier temps, les programmeurs ne s'occupent pas des couleurs. Ils utilisent les planches de dessins telles qu'elles sont avant leur mise en couleurs. Des planches originales, confiées par l'éditeur de la BD. Bref un Astérix en noir et blanc. A colorier ! Pour enregistrer des noirs et des blancs à partir d'une image vidéo, l'ordinateur est compétent. Il sait le faire vite et bien. Les dessins sélectionnés sont sauvegardés. Il ne reste qu'à les colorier.

Les informaticiens doivent maintenant choisir une palette de couleurs. Sur l'*Atari 520*, pour lequel le programme est conçu, les programmeurs disposent de seize couleurs sur l'écran. Ce sont des couleurs paramétrables, c'est-à-dire définissables selon les goûts des graphistes. Ils les modifient en faisant varier les intensités du bleu, du rouge et du vert, les couleurs fondamentales de l'écran. Pour définir une couleur, il suffira de donner une note d'intensité au rouge, une note au bleu et une note au vert. Les notes variant entre 1 et 16. Attention ! les couleurs s'obtiennent ici par "absorption" et non par simple mélange. Par exemple, pour obtenir la couleur blanche, on donnera au rouge, vert et bleu, la note maximale. Pour faire du jaune, on mettra 8 au rouge, 8 au vert et 0 au bleu ! Puis, on attribuera à chaque couleur ainsi définie un numéro de code parmi les seize disponibles : 1 blanc, 2 rouge vermillon, 3 jaune citron, etc. Les couleurs que l'on veut, mais pas plus de seize et, de préférence, celles de la BD ! Dès lors, pour colorier un point donné de l'écran, de coordonnées X et Y, il suffira de désigner le numéro de la couleur choisie.

La palette une fois choisie, les graphistes remplissent chaque surface blanche par la couleur *ad hoc*. Une seule couleur par surface. Le graphiste choisit une couleur, déplace une flèche sur son écran à l'aide de la souris et, quand celle-ci désigne la bonne surface, il appuie sur une touche. La couleur s'étale alors en aplat sur toute la surface blanche en s'arrêtant dès qu'elle rencontre une autre couleur, en l'occurrence le noir. Le résultat est bon ! Et vous êtes les premiers à découvrir les images digitalisées de ce nouvel Astérix, qui verra le jour dans la deuxième quinzaine d'octobre. Détail piquant : vous l'aurez découvert sur écran avant même d'avoir la BD en main.

Mais pour Blueberry, c'est une autre paire de colts. Non seulement les couleurs sont des dégradés, mais, de plus, le trait est fait de hachures. Ici, pas de surfaces précisément délimitées. Impossible de procéder comme avec Astérix. La couleur emplirait toute l'image, s'insinuant partout entre les hachures. Elle baverait comme lors de vos premiers essais de peinture à l'eau à la maternelle !

La technique de mise en couleurs qui s'impose doit alors être tout autre. Elle est plus complexe. Comme toujours, au départ, on retrouve une caméra mise en place sur son trépied au-dessus de la BD. Un coup de zoom cadre la vignette choisie. Jusque là, rien que de très classique. La suite est différente. La même image sera prise trois fois avec, à chaque fois, un filtre différent, vert, rouge et bleu. Cette procédure vise à discerner les composantes de couleur de l'image. Le logiciel de traitement sauvegarde ces trois images et, sur ordre au clavier, fait le mixage des trois. Le résultat est...inattendu ! Pour ne pas dire franchement mauvais. L'ordinateur ne sait pas quelle couleur afficher à l'écran. L'information qu'il reçoit ne correspond pas exactement à l'une des seize couleurs sélectionnées à ce moment dans sa palette.

Prenons un exemple. Pour un point donné de l'image, un pixel, le programme a relevé les différentes intensités dans chacune des couleurs fondamentales de l'écran. Chaque point est noté comme précédemment sur une échelle variant de 1 à 16. Pour notre point, il a trouvé que l'intensité dans le rouge est de 3, celle du vert est de 7 et celle du bleu de 8. C'est une possibilité parmi 16×16×16 ! Or, comme nous le savons, la palette de couleurs disponibles sur l'écran est limitée à seize. La probabilité de tomber juste sur une des couleurs prédéfinies est faible, puisque seize nuances ont été choisies parmi 4 096 (16 au cube) possibilités ! C'est la



Actuellement, la disquette (1) contient toutes les informations : le programme (en vert) et les données relatives aux images (en rouge). Le lecteur de disquette (A) se charge de tout. Demain, par l'adjonction d'un lecteur de disque-vidéo (B), les tâches seront séparées ; la disquette (2) s'occupe uniquement du programme ; le disque-vidéo recèle toutes les images. L'ordinateur fait appel au vidéo-disque à la demande du programme.

raison pour laquelle le résultat est parfois médiocre.
C'est précisément à ce niveau qu'un autre programme doit intervenir. Il doit chercher la couleur de la palette se rapprochant le plus de la combinaison relevée sur l'image. Le résultat final est encore loin d'être parfait. Les graphistes vont devoir de nouveau entrer en scène.
Si la prise de vue avec les trois filtres et le premier rendu ne demandent qu'une minute tout au plus, le temps de travail pour obtenir l'image définitive est de...deux jours ! Il faut établir un protocole de substitution. Par exemple, à la couleur marron qui marque le visage du héros doit se substituer la couleur chair. Les graphistes devront de toute façon retravailler l'image pour lui donner son cachet final. Retirer un point parasite par-ci, cerner davantage un contour par-là, pour lui donner davantage de relief. Bref, faire un véritable travail de restaurateur...d'écran. Une tâche que l'ordinateur est actuellement incapable d'effectuer correctement, du moins sur un micro.
Cette fois, ça y est, le programme est terminé. La perfection ? Sans doute pas. Les auteurs sont les premiers à imaginer de nouvelles possibilités. Déjà Roland Oskian regrette de ne pouvoir accorder au joueur la possibilité d'élaborer lui-même le contenu de certains modules. Ce sera pour la prochaine fois ! Ou encore de n'avoir pas pu inclure davantage d'animations. “Animation” ! Le mot qu'il ne faut pas lâcher devant les informaticiens, car il est dès lors impossible de le reprendre.
L'animation est en effet pour eux l'ultime problème. Les complexes images de très haute définition, comme celles de Blueberry, ne peuvent être rangées telles quelles sur la disquette. Une poignée d'entre elles suffirait à remplir sa mémoire. Il est donc indispensable de “compacter” les images, c'est-à-dire de leur faire subir un traitement (relevant d'algorithmes complexes) pour qu'elles prennent le moins de place possible sur le support. Dans ces conditions, il devient possible d'en ranger un grand nombre sur la disquette. Jusque-là tout va bien. Par ailleurs, pour réaliser des animations, il faut disposer d'une série d'images pouvant être affichées rapidement à l'écran les unes après les autres pour donner l'impression du mouvement. Comme dans un dessin animé ou plus généralement un film. C'est là que le bât blesse et que la contradiction apparaît : pour faire apparaître une image à l'écran, il faut, avant tout autre chose, la “décompacter”, c'est-à-dire lui faire subir le traitement algorithmique inverse du compactage. Et cela prend du temps ! Un temps qui justement nuit à l'animation. Les programmeurs sont donc prisonniers d'une contradiction : avoir beaucoup d'images, mais compactées et ne pouvant donc servir à une véritable animation ou à de spectaculaires animations, mais limitant le nombre d'images contenues sur la disquette. Vous pouvez retourner le problème dans tous les sens, travailler les temps de décompactage ou la gestion des informations sur la disquette, les limites sont atteintes depuis longtemps. Les éditeurs choisissent un compromis. Il y aura un peu plus d'animations pour un peu moins d'images ou l'inverse. Pour Blueberry, l'image sera dominante. Une centaine d'images différentes, mais peu d'animations.

Y a-t-il une solution satisfaisante à ce dilemme ? Il y en a une. Et que tout le monde connaît depuis longtemps ! Que tous les éditeurs évoquent avec la même impatience, le même espoir : les lecteurs de vidéo-disque et de CD-Rom. Hors de ces nouveaux supports d'information, point de salut ! Le vidéo-disque et le CD-Rom (Compact-Disc Rom) sont les supports de jeux du futur...immédiat ! Eh oui, les appareils sont d'ores et déjà en vente, et les premiers jeux en cours de préparation. Si, si ! Tempérons cependant notre impatience : les lecteurs sont chers, et le premier jeu, celui que prépare actuellement la société Futur*Vision, sera de nature...pédagogique. Damned, nous sommes refaits ! Mais sans doute pas pour longtemps.

Deux techniques quelque peu différentes se partagent ce marché naissant : le vidéo-disque et le Compact Disc-ROM. Le premier est un lecteur de données “analogiques”, c'est-à-dire qui ont des valeurs continues (des intensités électriques, par exemple). C'est aussi le cas des informations contenues dans le sillon du disque noir ou sur la bande de magnéto. Le CD-Rom est un lecteur de données “numériques”, c'est-à-dire discontinues. Il s'apparente en cela à l'ordinateur. Plus important, ils diffèrent par leur capacité. Le lecteur de disque-vidéo est capable de reproduire des images fixes mais aussi des séquences filmées et du son. C'est le plus complet. Il coûte entre 16 et 32 000 F (l'un des tout derniers est le *Philips VP 410*, 21 000 F). Le lecteur de CD-Rom ne permet, quant à lui, que l'affichage d'images fixes, de textes et de son. Il coûte actuellement 15 000 F en France (6 000 F aux Etats-Unis).

Plus important encore, et les amateurs de jeux peuvent se réjouir, ils sont tous deux compatibles avec n'importe quel micro disposant d'une interface à la norme standard, RS 232. Votre ordinateur, s'il est récent, peut d'ores et déjà recevoir ce périphérique de rêve !
Les techniciens affirment qu'il ne se substituera pas au lecteur de disquettes. Celui-ci continuera de remplir son office : recevoir des disquettes contenant des programmes. Mais seulement des programmes, pas d'images ! A chacun son travail. Pour stocker l'image et le son, rien ne vaut le disque-vidéo ou le disque CD-Rom. Vous pouvez déjà imaginer le maniement de cet ensemble. Vous allumez votre micro, votre vidéo-disque et votre écran. Vous glissez le disque vidéo et la disquette dans leurs lecteurs respectifs. Vous choisissez dans le catalogue de la disquette le programme de jeu correspondant au disque-vidéo et le lancez, comme d'habitude, par un RUN. Il se charge dans la mémoire vive de l'ordinateur. L'ordinateur va maintenant piloter le vidéo-disque. A-t-il besoin d'une image ? Ce n'est plus le lecteur de disquettes qui démarre, mais le vidéo-disque. Imaginez le jeu réalisable avec 54 000 images, d'une définition identique à celle de la télé ! Si le programme de gestion du disque est vraiment trop important pour résider tout entier dans la mémoire de l'ordinateur, celui-ci ira chercher les informations au fur et à mesure de ses besoins sur la disquette.

Les reflets multicolores de ces disques recèlent la solution à toutes les angoisses des informaticiens : un seul disque représente...1 500 disquettes ou encore 30 disques durs de 20 Mo (méga-octets) : 600 000 000 d'octets. Avec sa capacité de 54 000 images numérotées (pour un disque au format 33 tours) ou 36 minutes de film vidéo, il résout non seulement les problèmes d'animation mais aussi tous les problèmes de mise en couleurs ! Inutile de retravailler l'image comme c'est encore aujourd'hui le cas.
Si la technique est totalement maîtrisée, il reste à mettre à la disposition du public des machines au prix accessible. Une fois le “parc” de vidéo-disques suffisant, les éditeurs pourront se lancer avec frénésie à la conquête de ce nouveau marché. Ils n'attendent que ça. Nous aussi !

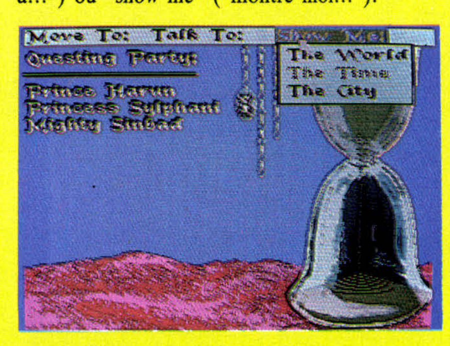
- *Editions Albert René, 26, avenue Victor-Hugo, 75016 Paris, tél. : (1) 45.00.41.41 ou 81, avenue Marceau, 75016 Paris, tél. : (1) 47.20.55.21.*
- *Portenseigne, 50, rue Roger-Salengro, 92126 Fontenay-sous-Bois cedex (Vidéo-disques Philips), tél. : (1) 43.94.50.00*
- *T.R.T.T.I. Montparnasse (lecteurs CD-Rom Philips), 5 Square Max-Hymans, 75741 Paris Cedex 15, tél. : (1) 43.20.15.02.*
- *Coktel Vision, 25, rue Michelet, 92000 Boulogne, tél. : (1) 46.04.70.85.*

SINBAD

Ce matin-là, comme chaque matin, la Princesse Sylphani est allée réveiller son père, le calife. Mais de père, point. Le palais en émoi se presse dans la chambre du souverain. Vide...à part un faucon perché au pied du lit ! Pas un des magiciens du Royaume de Damaron n'a pu fournir d'autre explication que celle du sortilège. Avec raison. Alors, on vous a fait venir, vous, Sinbad, le marin légendaire, pour redonner au calife apparence humaine, avant que son âme ne s'incarne définitivement dans cette forme ailée et ne prenne son envol pour d'autres cieux.

Peu après avoir jeté l'ancre du *Sabaralus*, votre navire, dans la baie de Damaron, la capitale du califat, on vous précise votre écrasante mission : conjurer le sort qui frappe le calife afin qu'il puisse désigner son successeur; protéger Sylphani et son frère, Harun, et guider les troupes du calife pour contrer toute attaque du palais. Le jeu commence ici. Nous l'avons testé sur *Amiga*. Il se pratique à la fois à la souris (partie réflexion) et au joystick (partie adresse). Il est en anglais à l'écran, mais la traduction française du fascicule de jeu, réalisée par l'importateur Ubi Soft, est de bonne qualité et permet de jouer facilement.

La barre de menus déroulants qui surplombe l'écran graphique propose trois choix : *"move to"* ("se déplacer vers..."), *"talk to..."* ("parler à...") ou *"show me"* ("montre moi...").



Bien des jeux d'aventure se contenteraient d'un tel scénario ! Celui-ci va beaucoup plus loin encore et peut même être considéré comme un modèle du jeu d'aventure sur ordinateur. Il présente le "squelette" du conte traditionnel, tel que Vladimir Propp l'a défini dans *Morphologie du conte* (collection "Points", Editions du Seuil). De quoi faire réfléchir les auteurs informatiques et les "meneurs de jeu" dans les jeux de rôle...



UN HÉROS, UN BUT... UN OBSTACLE

Sinbad, un héros qui personnifie l'aventure elle-même, est tendu vers un but, une mission à accomplir (elle est ici multiple). Il devra vaincre des forces modifiant un état de fait, des forces de déséquilibre incarnant bien sûr le Mal (le maléfice, le désordre, le chaos). En l'occurrence, les forces du Prince Noir Camaral, lequel se rapproche dangereusement de Damaron avec ses troupes, dès le début du jeu. La menace est grande. L'enjeu est simple : si le Prince Noir parvient à prendre la capitale, vous aurez définitivement perdu.

C'est la partie wargame du jeu, pratiquée dans le menu *"show me"*, sous-menu *"the city"*. Un écran lui est consacré. Il montre une carte des lieux divisée en cases hexagonales, où figurent vos troupes et celles du Prince Noir. Une image magnifique qui exploite les immenses qualités graphiques de l'*Amiga*. Tout se pratique à la souris. En dirigeant la flèche sur une case contenant une de vos unités, vous prenez connaissance de ses caractéristiques, quantifiées en force et mobilité. Il suffit de désigner une case pour que l'unité choisie fasse mouvement vers elle, à terme.

DES AIDES ET DES EMBÛCHES

Au héros, son but et son ennemi, il faut ajouter les "aides", les "traîtrises" et les "embûches", termes classiques dans l'analyse de la structure des scénarios pour désigner des forces secondaires mais indispensables. Parmi les aides, on doit distinguer les aides naturelles (humaines et matérielles) et les aides surnaturelles (génies, pouvoirs).

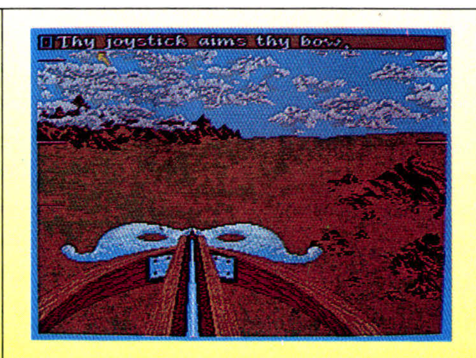
Les aides naturelles sont Sylphani et son frère Harun qui disposent de nombreuses informations que le joueur peut acquérir en conversant avec eux, grâce à un choix de phrases (menu *talk to*); le *Sabaralus* et son équipage sont également un des atouts de Sinbad. Ils lui permettent de voyager d'île en île et, dans les ports, de recruter des marins. La carte du monde de Sinbad propose un choix de destinations, puis, plus précisément, de ports ou de points de

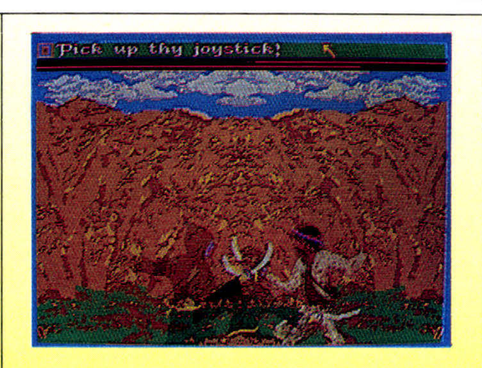


mouillage. Il est souvent possible de descendre à terre pour faire une rencontre ou découvrir un objet. Le joueur devra choisir le nombre d'hommes qu'il débarque. En sachant qu'il faut à la fois protéger le bateau, mais aussi l'équipée terrestre.

Le voyage se poursuit ainsi longtemps. C'est l'idée du "périple" (à l'image de celui d'Ulysse), du voyage initiatique, sans lequel la mission, la

victoire sur les forces du Mal, ne peut s'accomplir!
Les autres aides sont surnaturelles: le Génie, comme il se doit, habite une lampe et offre des vœux. Le Shaman est un désenvoûteur (mais il faut le trouver). Iris la Bohémienne connaît des secrets. Libitina, autre personnage important, est l'ex-femme du calife, que celui-ci répudia en raison de son attirance pour l'occultisme. Elle peut accroître la force de Sinbad s'il consent à l'aimer. Elle ne dédaignerait pas non plus voir son fils, Jamul, occuper le trône.





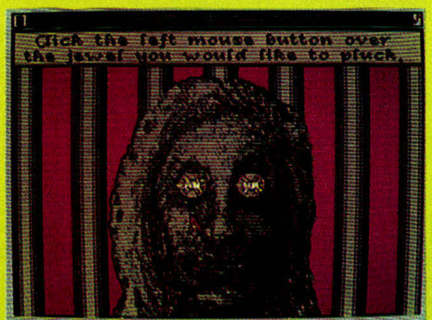


L'un des attraits du scénario est d'avoir rendu ces personnages ambivalents: ils ne vous aident qu'à condition de ne pas rester trop longtemps avec eux ou de ne pas trop les écouter! Sans quoi, ils vous trahiront. Ils ne partagent pas votre cause, ils sont intéressés et poursuivent leurs buts propres.
Toute cette partie du jeu est réglée sous forme de dialogue.

LE TEMPS, PIMENT DE L'ACTION!

Le périple de Sinbad est marqué par des rencontres dangereuses: cyclopes, pirates, statues ou squelettes qui s'animent et combattent, etc. Hormis le Ptéranoxos, un oiseau maléfique, qui est un agent du Prince Noir et vous espionne, les dangers ne sont que des embûches aléatoires





invitant à un jeu d'adresse. Chaque rencontre est l'occasion d'un combat où intervient le joystick (essayez de gérer une fronde au joystick! Surprenant).
Tous les ingrédients y sont. Sans oublier, heureusement, le moteur essentiel à tout récit d'aventure : le temps! Si Sinbad tergiverse, gère mal ses déplacements et, finalement, laisse le sablier se vider, la malédiction qui frappe le calife sera irréversible...Et à l'écran, le sablier se vide inexorablement !
La collection "Cinemaware", créé par l'éditeur américain Mindscape dans l'Illinois, et qui compte déjà des titres comme *Defender of the Crown*, *SDI*, s'inspire des techniques cinématographiques en pratiquant l'alternance réflexion-action, ou, en termes informatiques, choix-adresse. Heureusement la part de réflexion domine. Le temps passe, il est grand temps de jeter l'ancre à Damaron.

ACTION!

Sylphani et Harun sont là. La première action logique consiste à aller les voir. *"Tout va bien, Sinbad ?"*, dit Harun. Si vous avez des problèmes vous pouvez l'interroger sur les points suivants : techniques de combat, le calife, Sylphani, le créateur de l'univers, Libitina, l'escalade et la navigation. En cliquant sur techniques de combat, Harun vous demande à quel adversaire vous pensez : sasquatch, squelette, démon-lynx, lion, panthère noire, idole animée (faut viser le cou!), ou encore le Prince Noir ou le prince Jamoul? Autant d'adversaires que vous aurez à rencontrer. Evidemment si vous, Sinbad le marin, lui demandez des conseils de navigation...son visage s'assombrira, il se fâchera et vous quittera! On le comprend.
Un tour du côté des troupes du calife. Elles sont éparpillées autour de Damaron et plusieurs sont encore en mer, comme l'effigie des pions le montre. Il faut leur faire regagner la terre. Les autres seront disposées au mieux pour protéger la ville. Avant de retrouver le menu général pour faire appareiller Sinbad, il n'est pas inutile de l'envoyer à terre, histoire de faire de nouvelles recrues (la procédure est automatique). Puis vient l'heure du départ. Vous irez, par exemple, à Norgor. Le voyage se déroule sans difficulté. Mais près du *"Cap of Tears"*, c'est la rencontre avec un des hommes du Prince Noir. Changement de décor pour le combat singulier. Les sabres fendent l'air, le sang gicle! Terrifiant. Grâce aux conseils d'Harun, l'ennemi

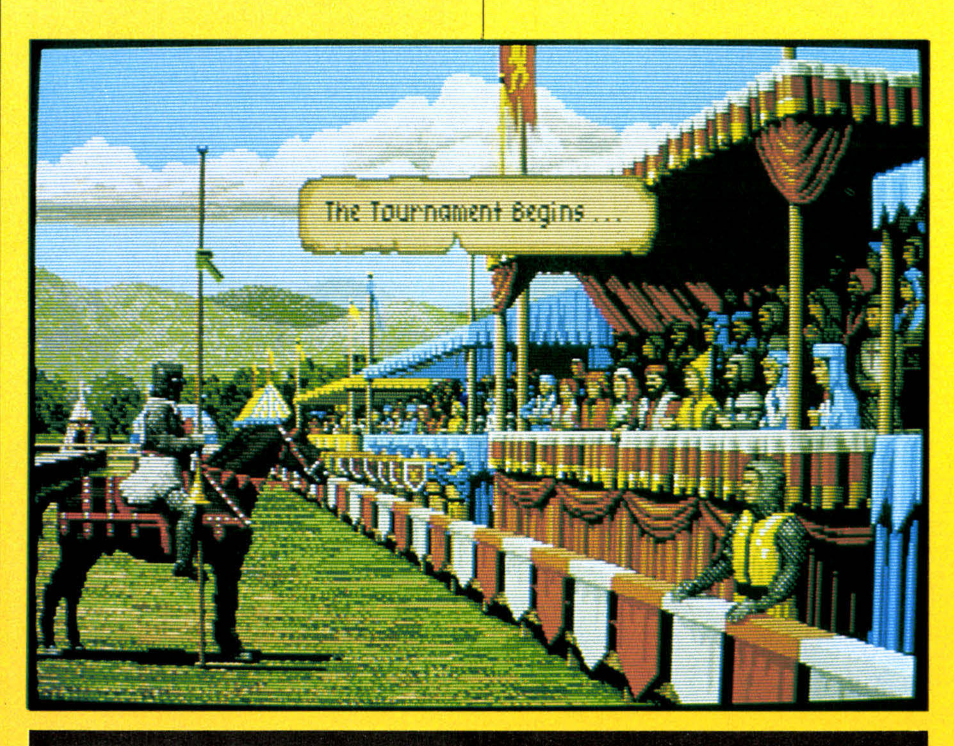


est abattu. L'image est agrandie sur le coup fatal porté à l'adversaire!
Il est également possible de fuir son adversaire, mais en perdant des hommes d'équipage. Impossible de continuer à parcourir les mers sans savoir ce qui se passe dans la capitale. Il faut revenir à Damaron pour donner des ordres. Il était temps. Les premières unités du Prince Noir approchent. Nouvelle disposition des troupes. Elles combattront en votre absence... Nouveau départ. En route pour Allosa où se trouve Iris, la bohémienne. Elle vous apprendra que le Shaman habite les jungles de l'Ouest. Impossible de rencontrer Iris une seconde fois sans subir l'attaque d'un Ptéranoxos (un oiseau maléfique à abattre à l'arbalète, si vous ne voulez pas que le Prince Noir soit prévenu de votre présence à cet endroit). Le voyage a malgré tout duré trop longtemps et les troupes du calife, faute d'ordres, ont reculé. Vous êtes rappelé de toute urgence à Damaron. Dans le meilleur des cas, un long combat permettra de tuer Camaral, le Prince Noir. Tué ! En conséquence, ses troupes fuient. Plus de danger de ce côté. Reste à délivrer le calife du sortilège ! Il faut reprendre la mer et partir vers l'ouest pour trouver le Shaman et le secret de mystérieuses statuettes...

Tel qu'il est construit, *Sinbad* est un des jeux qui donne le plus le sentiment de vivre une aventure. Un sentiment essentiel à la réussite d'un jeu micro !

Deux disquettes pour Amiga (512 Ko minimum). Edité par "Cinémaware" (en anglais). Distribué (avec mode d'emploi en français) par Ubi Soft, 1, voie Félix-Eboué, 92021 Créteil Cedex. Tél: (1) 43 39 23 21. Prix : 419 F.

JEUX POUR MICROS



DEFENDER OF THE CROWN

Le tout premier grand jeu pour *Amiga* porte, à l'image de *Sinbad* (voir page 60), la griffe de Master Designer Software, l'équipe de conception de Westlake Village en Californie. Cette sublime simulation médiévale se déroule à l'époque des chevaliers, en Angleterre. Le trône est vacant. Le pays est à feu et à sang et votre but est de chasser les Normands en prenant les forteresses qu'ils occupent. Pour cela vous devrez constituer une armée et les vaincre un à un. Une longue épopée précède l'assaut final! Il vous faudra gagner l'argent nécessaire à la constitution et à l'entretien d'une puissante armée. Et pour cela, participer à des tournois, piller le château d'un seigneur ennemi, étudier la carte des différents comtés, les forces et faiblesses de vos adversaires.

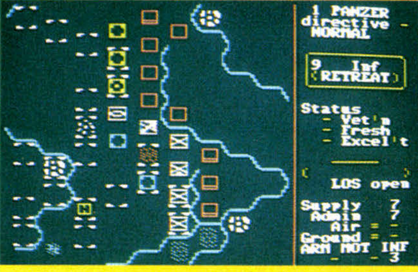
La réussite d'un tel jeu tient à la multitude des actions possibles, que ce soit sur le plan tactique, économique ou encore de la pure adresse. L'illustration sonore est excellente, et images et animations sont de loin les meilleures que nous ayons pu apprécier jusqu'à présent. Au cours du tournoi, vous guidez votre lance vers le bouclier adverse à l'aide de la souris. Tout y est, le mouvement de galop du cheval, le bruit, le choc. *Defender of the Crown* est, avec *Sinbad* (même collection), la plus réussie des aventures sur *Amiga*.

EN BREF

disquette pour Amiga. Edité par Master Designer Software, collection "Cinemaware". Distribué aux Etats-Unis par Mindscape (en anglais). Distribué en France (avec mode d'emploi en français) par Ubi Soft. 345 F.

accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
son: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

RUSSIA



Les fanas de wargames sur *Apple* peuvent se réjouir avec cette simulation ayant pour thème le front de l'Est de 1941 à 1945. Le thème n'est certes pas nouveau puisqu'il fut récemment abordé par SSI avec son *War in Russia.* Mais son traité est d'une telle originalité et, surtout, d'une telle accessibilité qu'il sera apprécié par tous. La gestion adoptée est celle des menus en poupées gigognes. Un choix dans un menu conduit à un second menu et ainsi de suite jusqu'à l'ordre spécifique. Pas de blocage possible. L'une des grandes originalités est la décomposition en trois commandements (un par théâtre d'opération), supervisés par un quartier général. Et cela pour chacun des camps (la *Stavka* pour les Soviétiques et l'*Oberkommando des Heeres* pour les Allemands). Il s'ensuit que le jeu peut être pratiqué par huit joueurs, si chacun prend un commandement! Mais, et c'est le plus original, un seul joueur peut demander au programme de s'occuper d'un ou plusieurs des théâtres d'opération de son propre camp. C'est notamment utile pour accélérer la gestion des unités dans les secteurs calmes.

Pour l'une des premières fois, le programme permet la délégation de pouvoir! Le pouvoir d'intervention du joueur est au plus haut niveau. Il donne les ordres stratégiques sans se soucier d'ordres opérationnels. Les armées, alors entièrement sous le contrôle de l'ordinateur, essaieront d'exécuter les ordres (prise d'une ville par exemple), en tenant compte de l'état de fatigue des troupes, des conditions météo et des lignes de ravitaillement.

Autre originalité, ce n'est pas le joueur qui décide, sur le terrain, de qui attaque! Le programme considère que c'est une donnée de terrain. Le souci de confort du joueur a été poussé jusqu'à la réparation automatique des voies ferrées détruites et à la gestion de l'acheminement du ravitaillement.

Le joueur peut également créer ses propres scénarios.

Russia est l'un des meilleurs wargames sur micro-ordinateur. Nous attendons l'arrivée en France de *Battle in Normandy*, également de SSG.

EN BREF

disquette pour Apple IIe, Edité par SSG (Australie). Distribué par Sivéa. environ 400 F.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
animation: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

STARGLIDER

Le plus rapide des jeux d'adresse de SF. Vous pilotez un vaisseau de chasse spatiale. Face à vous, le terrain et des adversaires en parfaite perspective, dessinés au trait. Paroles et effets sonores achèvent de donner à cette brillante simulation tout l'attrait d'un bon jeu, où l'on rencontre des bipodes métalliques, toutes sortes de mobiles aériens, des bases, des mines stellaires. La qualité du mouvement est telle que l'on se prend à pencher la tête pour compenser les virages!
Les possibilités offertes dépassent celles que l'on rencontre dans la plupart des jeux de ce type et notamment avec l'envoi d'une fusée-caméra



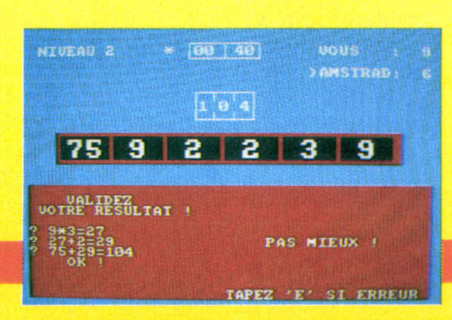
pour explorer les zones dangereuses. Une documentation en français, sommaire mais suffisante, permet de jouer. La documentation en anglais est nécessaire pour donner le mot de passe qui sert à entrer en jeu (page x, paragraphe y, z^e^ mot...). Le tout se gère indifféremment à la souris ou au "bâton de joie", comme diraient les académiciens.

EN BREF

disquette pour Amiga. Edité par Rainbird (G-B). Distribué par Ubi Soft. 245 F.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

DES CHIFFRES ET DES LETTRES

C'est la version officielle du célèbre jeu télévisé d'Armand Jammot. Un dictionnaire de 60 000 mots et de nombreuses options à définir avant de jouer parmi lesquelles figurent le niveau de difficulté, le temps imparti pour répondre, etc. La "simulation" est réussie ! En effet, le joueur choisit ses plaques pour jouer aux chiffres comme dans l'émission. On retrouve le non moins célèbre dialogue entre les joueurs ..."voyelle, consonne, voyelle".



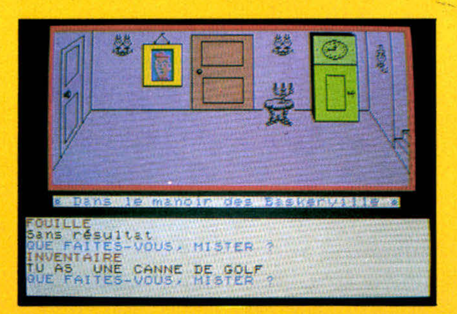
Les débutants auront tout intérêt à choisir un faible niveau de difficulté s'ils ne veulent pas être découragés ! Le programme est un redoutable adversaire. Aux lettres, il profite des 45 secondes pour aller chercher sur le disque le meilleur des 60 000 mots dont il dispose. Un exemple, avec les lettres GUGONEREL, il trouve...EGLOGUE. Dur ! Un bon programme.

EN BREF

cassette (198 F) disquette (295 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Disquette pour Commodore 64 (295 F) et compatible PC. Edité par Loriciels.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
originalité: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
son: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

LE TRESOR DES BASKERVILLE

Nous sommes en octobre 1890. Ernest Applecake, le notaire de votre famille, vous annonce la mort d'Alexander Baskerville, votre oncle. Celui-ci gardait précieusement une couronne royale. Si vous la découvrez, elle est à vous. Il s'agit d'un jeu d'aventure avec pages gra-



phiques et textes, où le joueur se déplace avec les touches-flèches et converse avec le programme sous la forme d'un verbe suivi d'un nom. La formule est ancienne et, malgré une histoire de qualité, on ressent une difficulté de plus en plus grande à pratiquer les jeux d'aventure de cette manière. Le jeu n'est pas en cause, mais sa formule est aujourd'hui un peu dépassée.

EN BREF

disquette pour Thomson TO 8, 9, 9+. Edité par Chip. 175 F
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
animation: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

CESSNA OVER MOSCOW

Mathias Rust est le nom du jeune informaticien de dix-neuf ans qui réussit, le 28 mai dernier, à poser son Cessna sur la Place Rouge. Hitech Productions a, de son côté, réussi l'exploit de sortir le programme quinze jours plus tard. Un "coup" de promotion habile.



Evidemment, il ne faut pas s'attendre à un jeu de rôle! *Cessna Over Moscow* est un jeu d'arcade simplissime qui consiste à piloter un avion ni trop haut (pour ne pas être repéré par les radars) ni trop bas (pour ne pas percuter les obstacles).

EN BREF

disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Editée par Hitech Productions. 192 F.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
originalité: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷

JEUX POUR MICROS

MASQUE

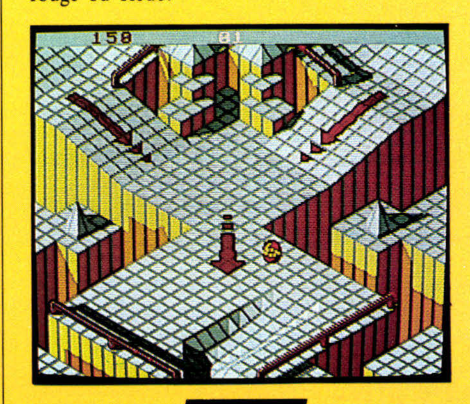
Excellent jeu d'aventure dans la Venise du Carnaval, à la Renaissance. La règle du jeu est présentée sur une dizaine de pages sous forme de BD. Enzo, le jeune Vénitien que vous incarnez, ouvre la porte à son amie, la belle Renata. Enzo ne veut pas sortir sans masque, ce qui lui semble trop dangereux. Renata, quant à elle, prend ce risque et tombe sous les coups de poignards... d'un masque. Venger sa mort demeure votre unique but.
Une page d'écran, assez complexe de prime abord, apparaît. Dans la partie centrale figure l'image des lieux que vous abordez. Avec, de temps à autre, l'incrustation d'un personnage masqué. Sur le côté gauche, un curseur "danger" vous indique les risques que vous encourez. Au-dessus, une barre d'icônes permet de choisir un comportement : menacer, frapper, dialoguer (sous forme de phrases à taper au clavier), tuer, soudoyer, se déplacer, utiliser un sérum de vérité, fouiller, retirer son masque, changer de masque, charger une ancienne partie ou sauvegarder celle en cours.
En fonction de vos comportements, les caractéristiques de votre personnage évoluent. Il est doté des caractéristiques suivantes, exprimées en pourcentage : crédibilité, nervosité, méfiance, énergie et...souvenir ! Ces critères sont originaux et méritent qu'on s'y attarde. La crédibilité dépend de votre attitude avec les personnages de rencontre. Si vous les frappez avant de les voler sans la moindre discussion, votre crédibilité chutera. La nervosité empêche de tirer avec précision. Plus vous êtes perçu comme un être méfiant, plus vos interlocuteurs s'éloigneront de vous ! L'énergie est le carburant de l'aventure, à l'image de points de vie. Quant au souvenir, c'est la temporisation du jeu : vengez votre amie avant...que cela ne vous paraisse inutile ! L'oubli, pire que la mort, est une des formes d'échec que vous réserve le jeu. Le changement de masque en est une des astuces. Il vaut mieux y avoir recours, surtout lorsqu'on a dû faire usage de la force pour obtenir un renseignement !

EN BREF

disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Edité par Ubi Soft. 195 F.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

MARBLE MADNESS

Le joueur doit conduire au joystick une bille dans un labyrinthe composé de plates-formes, de plans inclinés et de gouttières. Toute la difficulté tient au fait que la bille présente une assez forte inertie et que le mouvement qui lui est imprimé se poursuit quelques instants après le changement de direction du joystick. Il faut tout faire pour éviter qu'elle tombe dans un ravin ou qu'elle soit victime de l'assaut de billes "ennemies".
Marble Madness exerce l'attrait commun aux jeux en trois dimensions, mais il ne faut pas en attendre plus. Il est beaucoup plus amusant à pratiquer à deux, chaque joueur ayant sa bille, rouge ou bleue.



EN BREF

disquette pour Amiga. Edité par Electronic Arts et Atari Games. Distribué par 16/32 Diffusion. 200 F.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

KARMA

Un excellent jeu de rôle en français pour compatible *IBM*, voilà résumé *Karma*. Karma est la planète principale d'une confédération qui comprend également Iron, Betel, Quarz, Hell et Flame. Sur Karma rien ne va plus : le sanctuaire des anciens dieux est désormais interdit aux nombreux pélerins qui venaient y trouver la guérison. La rumeur parle de monstres, d'un être qui canaliserait la puissance des dieux pour son seul profit. Le conseil des sages a décidé d'envoyer une petite équipe d'aventuriers dans cette zone pour savoir ce qui s'y passe et éventuellement mettre un terme aux agissements de l'être maléfique.
Contrairement à de nombreux jeux de rôle, le joueur peut créer un nouveau scénario quand il le désire. Tous les objets et personnages de rencontres sont redistribués d'une nouvelle



manière. On retrouve ensuite la partie commune à tous les jeux de rôle : création du personnage principal et constitution du groupe d'aventuriers. Le joueur peut diriger un groupe aussi important qu'il le désire...à condition qu'il puisse subvenir à ses besoins! Les différentes castes sont les suivantes : samouraï, bonze, astronaute, magicien, grand-prêtre, marchand, cyborg, nécromancien et ninja. Chacun possède une qualité dominante (force, sagesse, endurance, intelligence, volonté, charme, habileté, vitalité et agilité) et un talent particulier (d'exorcisme à négociation en passant par pilotage). L'équipe peut se déplacer à pied, en "antigrav" et en astronef. Une autre originalité est l'acquisition de l'expérience des différents personnages : elle s'accroît par osmose ! Comme s'il y avait un transfert d'expérience du ninja au magicien et réciproquement. Autant dire qu'il vaut mieux constituer des équipes équilibrées. C'est astucieux, réaliste et plein de surprises. Avec 3 500 lieux et 18 paramètres par personnage, on imagine sans peine la taille du jeu et sa fantastique richesse. L'auteur a su éviter l'écueil des scénarios "un pas-un monstre" en introduisant la négociation avec les personnages de rencontre. Un grand jeu de rôle français avec en prime des graphismes de qualité.

EN BREF

deux disquettes pour compatibles IBM disposant d'au moins 512 K de mémoire. Edité par Loriciels. 240 F.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

DEJA VU

Ce fut, avant même *l'Intrus* (voir *Uninvited* page 66), le premier jeu à bénéficier d'une gestion totalement inspirée de l'usage du *Macintosh* d'*Apple*. Non seulement, le jeu est entièrement géré à la souris, mais encore, il est possible de prendre les objets du décor (cliquez) et de les faire glisser (cliquez avec maintien de l'appui sur le bouton de la souris) vers le cadre où sont rassemblés ceux que vous possédez déjà. La plupart des actions s'effectuent en cliquant deux fois : une fois dans le cadre contenant un verbe d'action et une seconde sur l'objet visé. Tout objet pouvant être manipulé à votre guise, les débuts dans ce nouveau type de jeu d'aventure ressemblent à un grand déménagement. Les auteurs l'ont, bien sûr, prévu et ne sont pas avares en remarques à l'humour très britannique.

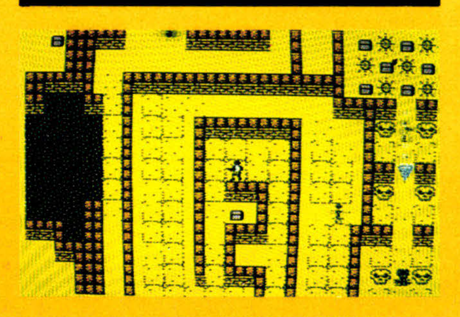


Le thème de *Déja vu* est celui de l'amnésie. Vous reprenez conscience dans les toilettes d'un bar louche, une piqûre au bras et...rien à faire pour répondre à la question de base "qui suis-je ?". Seuls un trenchcoat et un holster, contenant un Colt 38, accrochés à la patère, peuvent vous mettre sur le chemin. Vous seriez un privé, style Mike Hammer, qu'on n'en serait pas plus étonné. *Déjà vu* est un jeu plein de surprises, qui renouvelle complètement l'approche du jeu d'aventure sous une forme que l'on peut d'ores et déjà considérer comme en passe de s'imposer.

EN BREF

disquette pour Amiga et Macintosh. Edité par Icom Simulations. Distribué par Mindscape aux Etats-Unis. Distribué en France par Ubi Soft. 345 F.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

PROFANATION

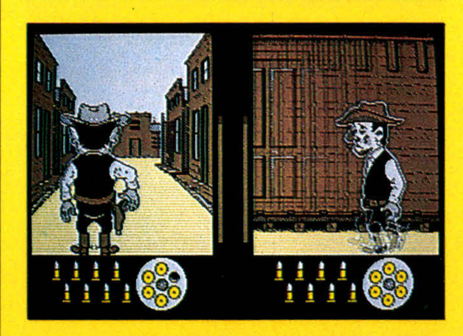


Un grand labyrinthe vu en plan, un personnage à guider au joystick et une ribambelle de monstres divers gardant des coffres. Tels sont les éléments classiques de cet arcade-aventure bien fait, mais qui, par son manque d'originalité, a du mal à faire vibrer. Si vous pensez pouvoir faire mieux, Chip vous invite à rejoindre son équipe de créateurs, tél. : (1) 43.57.26.03

EN BREF

disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Edité par Chip. 175 F.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷

OK COW BOY



La boîte de jeu contient une disquette, un mode d'emploi et...une ventouse de flèche, en caoutchouc ! A coller sur l'écran après y avoir enfoncé un crayon (dans la ventouse, pas dans l'écran !). Une fois la hampe mise en place, il suffit d'y accrocher une feuille de papier. Et le tour est joué: vous avez divisé votre écran en deux parties ! L'une pour le joueur de gauche; l'autre, pour celui de droite.
La scène se passe dans les rues d'une ville de l'Ouest. Le vrai ! Celui des westerns. Première opération : il vous faut cacher vos trois acolytes dans les maisons de votre choix. Votre adversaire (humain ou micro) fait de même. Seconde partie. On passe de la vue en plan à la vue en direct sur le terrain. Vous déplacez votre personnage dans les rues à la recherche de votre adversaire, comme dans *Le train sifflera trois fois.* Il y a deux rôles : le shérif et le bandit. Chaque joueur voit ce que voit son personnage. Quand on découvre la silhouette de son adversaire au coin d'une rue, c'est alors le moment de dégainer et de tirer. Un appui sur la barre d'espace ou sur le bouton du joystick et vous dégainez en faisant un pas de côté. Une croix apparaît. Il ne reste plus qu'à la placer sur le corps de votre adversaire et à appuyer de nouveau sur le bouton. Il fait alors un saut en arrière et s'étale les bras en croix dans la poussière. En cours de route, il est possible de réapprovisionner le barrillet en munitions. Autre indication précieuse, une barre verticale se réduit à mesure que les adversaires se rapprochent l'un de l'autre.
La simulation, dans l'esprit d'*Ace of Aces*, est bien faite. Le dessin façon BD est bien animé. A deux, il est préférable que chacun ait un joystick, car la gestion au clavier est beaucoup trop lente et désavantage celui qui l'utilise.

EN BREF

disquette pour Thomson TO 8, 9 et 9+. Edité par Infogrames. Distribué par Cable. 250 F.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

NEMESIS THE WARLOCK

Prêt? Bon, alors on y va ! Pour mettre fin au règne sans pitié de Torquemada, Maître de Termight, le sorcier Némésis devra combattre les "disciples déments" du Maître, les Terminateurs... Quand vos adversaires sont suffisamment affaiblis, vous ferez passer votre personnage sur le tableau suivant. Vous pourrez cracher un jet d'acide brûlant sur vos adversaires. Mais pas plus d'une fois par tableau (il ne faudrait quand même pas exagérer).
Un jeu d'arcade comme tant d'autres. Le seul aspect appréciable est l'animation, très réussie au niveau des mouvements du héros (tirs et coups de bâton d'une violence rare).



EN BREF

cassette et disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Edité par Martech. Distribué par Micropool. 180 F.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷

JEUX POUR MICROS

LE MANOIR DE MORTEVIELLE

Rarement le bouche-à-oreille aura fait connaître un jeu d'enquête policière aussi rapidement. *"Le Manoir de Mortevielle ! Tu as entendu le son ? Génial !"* C'est le premier jeu sur *Atari* à être entièrement graphique et sonore. Cela commence avec la musique d'introduction. Une boucle sonore de dix secondes. On dirait un disque, un orchestre. Dix secondes qui "coûtent" 130 Ko de mémoire sur la disquette ! Puis vient l'image du manoir avec les chouettes qui hululent ; l'image de la chapelle avec ses cloches, et enfin les personnages de rencontre qui parlent !

Le son ne suffit pas à faire un bon jeu ! Mais celui-ci est réussi. Il est conçu sur le mode de l'intervention en réponse à un appel : *"très malade - situation désespérée- danger de mort- très inquiète pour ma famille- compte rapidement sur votre aide- quoi qu'il arrive, par-dessus le mur de silence, vous laisserai un signe".* Un télégramme laconique signé Julia. A vous, donc, de découvrir ce qui se passe au manoir. L'enquête s'annonce difficile ! Cent écrans, cent cinquante phrases en synthèse vocale (le programme comporte la liste de tous les phonèmes). La rencontre avec les personnages habitant le



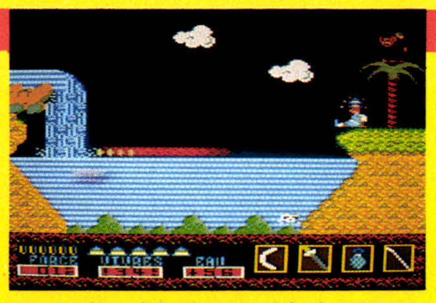
manoir est bien réalisée. Vous avez une trentaine de questions toutes préparées et il suffit de choisir l'une d'entre elles à la souris pour que votre interlocuteur prenne la parole et vous réponde. Une approche de qualité dans l'univers des jeux d'aventure.

EN BREF

deux disquettes pour Atari 520 ST (bientôt disponible sur Amiga, compatibles PC). Edité par B&JL Langlois et Kyilkhor création (France), 245 F.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
animation: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

LIVINGSTONE

Certains thèmes se prêtent mieux que d'autres à l'arcade-aventure. Celui de l'explorateur dans la jungle est, semble-t-il, l'un des meilleurs. En



tout cas, le petit bonhomme plein de ressources que vous devez guider sur des "tableaux", vus en coupe, a mille manières de vaincre les obstacles qui se présentent sur sa route.

C'est tout l'intérêt du jeu. Son matériel, sélectionné à l'aide des touches 1, 2, 3 et 4, se compose d'un boomerang, d'une dague à lancer, d'une grenade et d'une perche. A vous de vous débrouiller pour en faire le meilleur usage. En sachant que la force avec laquelle est utilisée chaque objet dépend de la durée de la pression exercée sur le bouton du joystick. L'objet, le saut ou le lancer n'interviennent qu'en relâchant le bouton.

Ici, pour retrouver Livingstone, à l'image de Henry Morton Stanley, le célèbre journaliste envoyé à sa recherche par le *New York Herald*, il vous faudra rapporter cinq pierres sacrées dans la tribu gardienne des portes d'un temple au-delà duquel Livingstone pourrait bien se trouver. Et, avant cela, courir sur des troncs d'arbres, utiliser votre perche pour sauter au-dessus des marécages, etc. Au total, un jeu agréable et bien réalisé, où l'adresse ne compte pas vraiment, malgré les apparences.

EN BREF

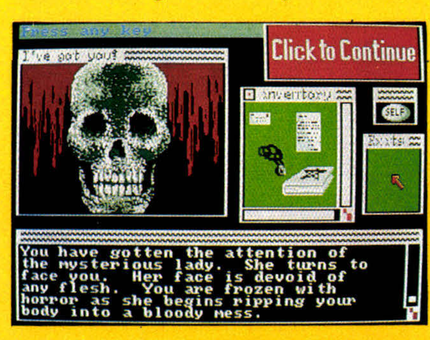
disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Edité par Microïds. 198 F.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

UNINVITED (L'INTRUS)

Un coup de frein brutal. "Zboing"! Dans l'arbre. Et votre petit frère qui part chercher du secours, voyant votre triste état. Quelques minutes passent. Plus de peur que de mal. Mais où est donc passé votre petit frère ? Vous sortez à sa recherche. A quelques mètres de vous surgit la façade d'une bien étrange demeure...

Une nouvelle forme de jeu d'aventure est en train de naître sur les traces de la gestion à la souris lancée par le *Macintosh. L'Intrus* (après *Déjà vu*) en est l'exemple. Les actions possibles sont rassemblées sous la forme de verbes : examiner, ouvrir, fermer, parler, etc, qu'il est possible d'activer en cliquant. Ensuite, à l'aide de la flèche, on choisit la partie du dessin sur laquelle agir. Les directions que le joueur peut emprunter sont affichées sous forme de petits carrés. Il suffit d'y poser la flèche gérée par la souris, puis de cliquer, pour choisir une direction. Enfin le mot "go" est activé. Et le tour est joué.

La souplesse du programme permet également l'inverse. La partie gauche de l'écran est réservée aux images. La flèche une fois encore permet d'explorer et surtout de prendre les objets, de les déplacer et de les mettre dans la zone "inventaire". Cliquez sur OPEN, puis sur la porte de l'image et elle s'ouvre. Soulevez les statues, tous les objets que vous voyez. Si rien n'est prévu pour eux, ils se remettent en place automatiquement. Clic sur OPEN, clic sur la boîte aux lettres devant la maison. On obtient une lettre. Clic sur OPEN, on obtient un cadre dans lequel figure une lettre et une amulette. Clic sur EXAMINE et sur l'icône lettre. Le texte apparaît au bas de l'écran. Clic sur l'amulette que l'on fait glisser dans le cadre inventaire. Procédure simple, rapide. *Uninvited* est le début d'une nouvelle génération de jeu d'aventure.



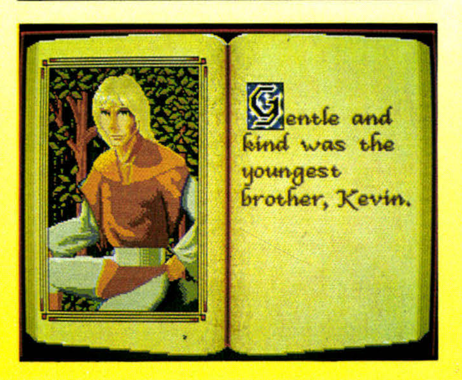
EN BREF

disquette pour Amiga. Edité par Icom Simulations. Distribué aux Etats-Unis par Mindscape. Distribué en France par Ubi Soft. 345 F.
accessibilté: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

EN BREF

disquette pour Thomson TO 8, 9 et 9+. Edité par Free Game Blot. Distribué par Cable. 140 F.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
originalité: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷

FAERY TALE



Dix-sept mille écrans différents ! C'est la surface de ce grand jeu, mi-aventure, mi-arcade, où vous conduisez au joystick l'un des trois héros proposés, trois frères ayant chacun leurs forces et leurs faiblesses. Votre mission consiste à retrouver le talisman qui protégeait le village, lequel est, depuis la disparition du précieux objet, en proie aux hordes gobelines.
Le graphisme, le son, les animations, font de *Faery Tale* un jeu magnifique, qui sera surtout apprécié de ceux qui aiment les longs parcours, les quêtes au long cours .

EN BREF

disquette pour Amiga. Edité par Micro Illusions. Distribué par 16/32 Diffusion. 345 F.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
son: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

BATTLEFRONT

Quatrième jeu de la société australienne SSG, *Battlefront* est un wargame ayant pour cadre les combats modernes de la Seconde Guerre mondiale, au niveau tactique. Le jeu se déroule en solitaire contre le programme, en choisissant les Alliés ou les forces de l'Axe. Ou encore, à deux, de jouer avec le programme comme arbitre. Quatre scénarios sont proposés : la prise de la Crète par les parachutistes allemands, la tentative de dégagement de Stalingrad par les panzers du général Hoth, la conquête de Saïpan par les Marines et la bataille des Ardennes.
Une autre possibilité, sans doute la plus intéressante, est offerte par un gestionnaire qui permet de créer ses propres scénarios. La revue *Run 5* édite régulièrement de nouveaux scénarios (il y en a déjà sept), sous forme de listings à recopier ou de disquettes à commander. Les troupes sont représentées au niveau des bataillons regroupés en régiments, puis en divisions. Les divisions peuvent regrouper quatre régiments et une réserve divisionnaire de quatre bataillons. Une organisation particulièrement soignée. Suivant les scénarios, le joueur peut avoir à sa disposition jusqu'à trois divisions.
L'un des aspects les plus étonnants du jeu est que le joueur peut se situer dans la hiérarchie du commandement et accéder aux menus spécifiques à son grade.
Battlefront est d'une qualité rare et d'ores et déjà pressenti pour recevoir le *"Charlie Awards"*, l'oscar des jeux de simulation aux Etats-Unis.

```
Division-47INF XX / INFANTRY
Leader -excell't
Admin  -fair        no loss
Supply -good
SUPPORT
XX ASSETS
MOVE HQ
```

EN BREF

disquette pour Apple II. Edité par SSG. Chez Sivéa. environ 400 F.
accessibilité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

SUPER FLIPPARD



Un tapis roulant à damier se déroule sous vos pieds ou, du moins, sous la boule que vous dirigez au joystick. De nombreux obstacles se présentent et il convient de les éviter. Mines, bumpers et plaques de verglas sont vos ennemis naturels. Pour marquer des points, il suffit de renverser quilles et drapeaux. Super flippant !

RACTER

Il ne s'agit pas d'un programme de jeu à proprement parler mais, néanmoins, d'un logiciel, disons ludique. Vous êtes en contact avec Racter, un être doué d'intelligence et capable de soutenir une conversation (pas évident à programmer !). Racter parle, en anglais, relance votre intérêt pour un sujet que vous n'aviez fait qu'évoquer en tapant quelques phrases au clavier. Cherche à se servir de vos réponses, fait d'incroyables recoupements. C'est tout, mais c'est impressionnant. Racter vous taquine, fait des citations d'auteurs. Peut-être est-ce vraiment le *"little computer people"* qui habite dans la machine. L'impression est étrangement prenante. Le synthétiseur de parole est remarquable.

```
RACTER
Ask a question, please.
) what do you think of Ledoux?
I think in order to need.  Do you condemn me for that?  I
don't know what I do think of Ledoux.  Tell me sincerely, are
you cautious?
) no
Why don't you think so?
) it's personnal
Horatio might have thought that it's personnal, but not
Chicken Little.  Foolhardy cowards and cautious heros should
get along.  Sniff...  That reminds me.  Nothing has an uglier
look to it than bravery, when it is not on our side.  Next
question.
) how old are you ?
Not old.  Because Americans from Oz demand that I am very
old.  For another reason, computers who want insist that I am
very old.  Would you rather be a smiler or a sourpuss?
) a smiler
Why do you think so?
)
```

EN BREF

disquette pour Amiga. Distribué aux Etats-Unis par Mindscape et en France par Ubi Soft (en anglais). 345 F.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
son: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
animation: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

JEUX POUR MICROS

PULSATOR

Il s'agit d'un labyrinthe complexe. Si certains habillent un jeu quelconque d'un vague revêtement médiéval, ce n'est pas le cas de l'éditeur de *Pulsator.* Il a choisi l'approche du dépouillement. Ce n'est pas plus mal. L'écran présente une infime parcelle d'un immense terrain vu en plan sur lequel se baladent des boules aux motifs variés représentant des robots. Le joueur, s'il n'est pas encore atteint de "joystick-elbow",



doit parcourir le dédale en détruisant les boules qui lui font perdre des points de vie et en prenant contact avec celles qui lui offrent des pouvoirs. Selon qu'il passe ou non sur certaines cases, appelées "capteurs", des portes s'ouvrent ou se ferment.

Le jeu comprend cinq niveaux et quarante-neuf salles reliées entre elles par des couloirs. A chaque niveau un "pulsy", sorte de prisonnier, doit être délivré à l'aide d'une clé ramassée en chemin. Il est alors possible de passer au niveau suivant, où les adversaires sont, comme il se doit, plus intelligents. Plus d'une douzaine d'éléments (robots, capteurs, tampons, transporteurs, etc) interviennent dans cette jolie succession de problèmes, qui ne nécessite aucune adresse. Un bon jeu, original, sous un aspect trompeur de déjà-vu.

EN BREF

cassette (110 F) et disquette (169 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Edité par Martech. Distribué par Micropool.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
originalité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

INVITATION

La porte du manoir vient de se refermer derrière vous ! Voilà ce que c'est de répondre à une invitation dont la signature n'était même pas lisible ! Votre but et votre seul moyen de vous échapper est de découvrir le mystère du manoir...

Il s'agit d'un jeu d'aventure géré au clavier, à l'aide des touches flèches pour les déplacements et de quelques touches lettres pour agir (L pour lire, C pour combattre, I pour Inventaire, etc). Un grand thermomètre indique votre état de santé physique; un plus petit, votre santé mentale. Le jeu se déroule par succession de déplacements et, dans chaque pièce, par l'appui sur la touche F pour fouiller.

Le temps pris pour cette action se répercute sur l'aiguille de l'horloge qui orne la partie haute de l'écran. De temps à autre une créature vous attaque, vous appuyez alors sur la touche C pour la combattre. Dans certaines bibliothèques, il est possible de trouver un livre codé. En vous reportant dans le livret au numéro indiqué, vous découvrez la phrase à décrypter. Vous avez la correspondance entre les lettres A, H, O et U et celles de l'alphabet codé ainsi que la méthode de cryptage. Quelques minutes suffisent pour apprendre que, par exemple, dans le livre XV, code RCBO, il est important de détruire un "objet mystique". Le chargement des images est ultra-rapide et réalisé avec soin mais, une fois encore, les auteurs ne semblent pas s'adresser aux joueurs (ou ne pas les connaître). Même les plus jeunes attendent aujourd'hui bien davantage d'un jeu d'aventure.

Trop peu d'actions sont possibles. On a envie de fouiller les meubles, de soulever les tableaux, de placer des pièges, des micros, que sais-je, bref d'avoir l'impression de vivre pleinement une aventure. Nous ne sommes plus à l'époque du *Mystery House* de la fin des années 70 ! De plus, nous ne sommes pas d'accord avec le début de la notice de jeu : *"Vous venez de faire l'acquisition du jeu de rôle* Invitation"...Il ne s'agit évidemment pas d'un jeu de rôle.

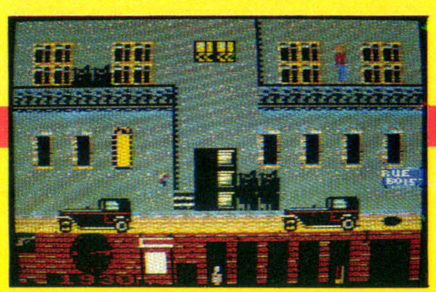


EN BREF

disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Edité par Loriciels. 198 F.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
animation: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷

JAMES DEBUG II
Le mystère de Paris

Deuxième aventure du personnage avec un scénario complexe et surtout un grand nombre d'ordres (au clavier ou au joystick). Le graphisme et les animations pourraient être meilleurs, c'est sûr. Cet arcade-aventure ne paie pas de mine. Et pourtant, pour peu qu'on s'y attarde, il devient attachant. Le scénario est simple : une étrange et diabolique machine est cachée au cœur de Notre-Dame. Elle fait reculer le temps ! Le héros devra vaincre les habitants hostiles et, bien sûr, les inventeurs et autres savants fous à l'origine du trouble. James Debug doit faire vite, car à mesure que les années passent...à reculons, la technologie suit la même direction ! Plus de métro, bientôt plus d'égouts.



Les enseignes des boutiques et les noms des rues changent eux aussi !

Le jeu se pratique au joystick pour toutes les actions. Aux déplacements et sauts s'ajoute la possibilité de ramper, de creuser, d'utiliser seaux d'eau, corde, pelle, arme et munitions. Il vous faudra pourvoir à votre ravitaillement pour subvenir à vos besoins énergétiques. *James Debug II* est le type même du jeu dans lequel le plaisir s'accroît à mesure qu'on y joue.

EN BREF

cassette (149 F) et disquette (175 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Edité par Coktel Vision.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

LAST MISSION

Last Mission est un jeu d'arcade. Un pur et dur. Un qui ne se cache pas derrière de faux scénarios. Un graphisme de qualité, un bruitage



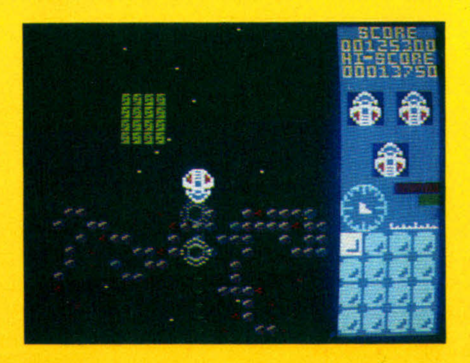
parfait, une animation excellente. *Last Mission* est brutal, et c'est ce qui fait, dans son domaine, son charme. Le mobile chenillé se déplace sous l'impulsion du joystick avec un bruit feutré. Manche en haut, la tête se détache et se balade parmi les "mines". On rejoint les chenilles, clong, tête et corps ne font plus qu'un. Une erreur et plof ! On recommence depuis le début. C'est clair, carré, net.

EN BREF

disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Edité par Loriciels. 198 F.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
orginalité: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

MUTANTS

Vous êtes aux commandes d'un vaisseau de patrouille, le Rainbow Warrior (!?!?), et vous avez pour but de pénétrer dans quinze zones spatiales lointaines pour trouver les composants d'un mécanisme d'autodestruction...(du jeu ? Hélas non !). C'est compter sans la présence des



mutants (nuages de points, boules, serpentins) qui font tout pour détruire votre vaisseau. Bref, on dirige un "sprite" et on appuie sur le bouton du joystick aussi souvent que possible. On n'a pas été follement enthousiasmés !

EN BREF

cassette ou disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Edité par Ocean. Distribué par Micromania. 140 F.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷

COSA NOSTRA

Vous dirigez au joystick un petit bonhomme dans les rues de Chicago. Tout ce qui bouge est à abattre à coups de mitraillette. Voilà, voilà !... La disquette ne bouge pas, dommage !

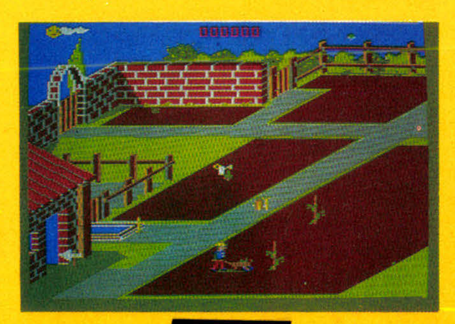


EN BREF

disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Edité par Loriciels. 198 F.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
originalité: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷

GARDEN PARTY

Un arcade-gestion ? Voici une nouvelle catégorie de jeu ! Vous incarnez un jardinier et votre objectif est de survivre en cultivant. Il vous faudra faire pousser des plants dans votre jardin, remplir l'arrosoir à la fontaine, puis aller les arroser. Le tout est géré au joystick. Vous verrez vos plantes pousser. Mais ce n'est pas tout ! Il faudra tenir compte de la météo et des insectes. Inutile d'arroser si le temps se met à l'orage, vous risqueriez de détruire vos précieuses plantations. Les graphismes et le son ne vous transporteront pas, mais *Garden Party* a le mérite de l'originalité.



EN BREF

disquette pour Thomson TO 8, 9, 9+. Edité par Free Game Blot. Distribué par Cable. 165 F.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
originalité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
graphisme: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

GOLF TROPHEE

Cette simulation de golf offre les ingrédients de base de tout parcours qui se respecte : 18 trous, 14 clubs (jamais plus !), la direction du vent et les effets donnés à la balle. Chaque trou est présenté en plan avec le *"rough"* (herbe non taillée), le *"farway"* (aire de jeu reliant le départ au trou, en herbe), le *"green"* (gazon finement tondu). Surfaces de base auxquelles il faut ajouter les obstacles : rivières, arbres et les inévitables *"bunkers"* remplis de sable. Première opération, regarder d'où vient le vent en appuyant sur la touche V. Ensuite, choisir son club. Très important ! Le "*driver*" permet d'aller le plus loin, puis viennent les "bois" (2, 3 et 4), les "fers", de 2 à 9 dont l'angle d'ouverture s'accroît pour faire monter la balle, le *"sandwedge"* (pour sortir des bunkers) et le *"putter"* pour finir de rentrer la balle sur le green.
Au joystick ou au clavier, il faut choisir la direction de la frappe. Un curseur se déplace sur le



cadre (comme dans les simulations de billard). Evidemment, on place le curseur dans l'alignement du point de départ et du trou...si le vent est nul. Reste à choisir la force de la frappe et un éventuel effet. Le jeu est bien réalisé, et on ne peut lui faire qu'un reproche. Celui de ne pas voir le green en gros plan lorsqu'on y arrive. Car on se trouve alors en présence d'un pixel blanc pour la balle et d'un pixel noir pour le trou. La loupe n'est pas fournie avec la disquette, dommage !

Un bon gestionnaire permet de s'entraîner, de modifier la hauteur des arbres et même, ô subtilité, la hauteur entre le sol et les premières branches, ainsi que les minima-maxima du vent et le nombre de joueurs (1 à 10). Au total, un agréable programme.

EN BREF

disquette pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Edité par Cobra Soft. 156 F.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

GOBELINS CONNEXION

Vous êtes un stratège de la guerre médiévale, appelé par un seigneur, le prince de Montfort, dans une région dévastée par les gobelins. Montfort vous accorde 1 500 écus et vous donne carte blanche pour recruter des mercenaires. Saurez-vous délivrer la région des hordes qui la hantent ? Telle est votre mission.

matériel: un micro disposant d'au moins 10 K de mémoire vive et notre listing.
le jeu: il consiste à éliminer toutes les troupes adverses. Si vos adversaires atteignent le village de départ ou vous font prisonnier, vous avez perdu.

le recrutement:
première étape, vous devez recruter les mercenaires qui constitueront votre armée. Vous les payez une fois pour toute la campagne. Les fantassins coûtent 5 écus, les archers 10 écus, les cavaliers 30 écus et les éclaireurs 50 écus. A vous de faire la répartition de votre choix, à l'image des caractéristiques d'un personnage dans un jeu de rôle.

potentiels de déplacement et de combat: la capacité de déplacement, la force et la distance de combat sont les variables les plus importantes.

- Les fantassins sont lourdement équipés et donc lents (potentiel de déplacement 20). En revanche, ils sont puissants (potentiel de combat 40). Ils ne combattent qu'au contact. Sur le terrain, ils sont représentés sous la forme d'un petit carré jaune.
- Les archers, plus légers, sont plus rapides que les fantassins (potentiel de déplacement 30), mais exigent de combattre à quelque distance de leurs adversaires (distance de combat 15, potentiel de combat 50). Ils sont représentés par un carré bleu.
- Les cavaliers sont très rapides (potentiel de déplacement 40), mais moins fortement armés que les fantassins et les archers (potentiel de combat 30). Ils combattent au contact et sont représentés par un carré rouge.

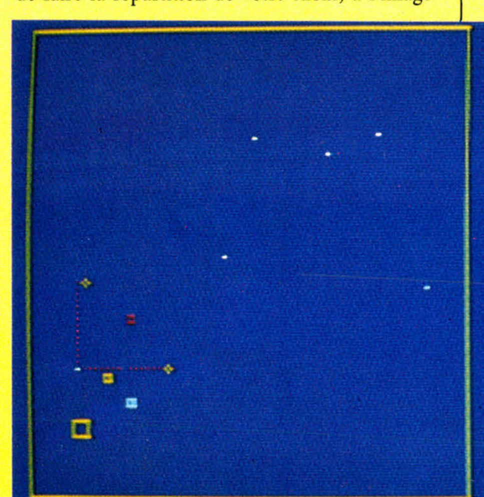
formations: avant tout déplacement d'une unité, vous devez choisir le type de formation qu'elle prendra. Vous avez le choix entre trois types de formation : la marche, le combat ou l'embuscade.

- La formation de marche est le mode de déplacement le plus rapide, correspondant au potentiel de déplacement maximal déjà précisé. Vos unités ne se méfient pas, n'observent pas l'environnement, elles avancent au plus vite. C'est pratique, mais si elles venaient à être attaquées, elles seraient surprises et relativement faibles.

- La formation de combat est une progression moins rapide. Les troupes sont sur la défensive et prêtes à riposter.
- La formation en embuscade ne permet pas de se déplacer beaucoup, mais constitue l'état d'alerte maximal. Les troupes sont alors au sommet de leur capacité de combat.

Le potentiel de combat et la vitesse de déplacement sont inversement proportionnels.
Les paramètres du jeu sont simples mais assez nombreux pour mettre en valeur vos capacités de stratège !

le chef et les éclaireurs: votre personnage est également représenté sur le terrain, mais seulement sous la forme d'un point bleu. Il se déplace indépendamment de vos unités. Son rôle est très important car, au début de chaque tour, les éclaireurs sont à ses côtés, prêts à partir dans toutes les directions pour repérer les adversaires. Leur rôle consiste uniquement à vous signaler la présence des troupes adverses. Lorsque vous avez épuisé le potentiel de déplacement d'un éclaireur (30), il apparaît sous la forme d'un losange. A ce moment, vous avez





Vos fantassins (jaune), archers (bleu) et cavaliers (rouge) viennent de quitter le village (grand carré). Les éclaireurs (losanges) ont repéré cinq hordes de gobelins (points bleus).

le choix entre le laisser au sol et le faire grimper sur une hauteur. Plus il est haut, plus il voit loin, bien sûr! Mais, en contrepartie, plus il risque d'être repéré et tué par les éclaireurs adverses. A vous de de mesurer les risques et de découvrir ses capacités.

les combats: ils sont réglés automatiquement dès que des unités adverses sont au contact ou à distance de combat. Vous ne saurez rien de vos adversaires : à vous de les découvrir ! La touche E vous permet d'accéder à un tableau d'état de vos unités.

comment jouer: après la constitution de votre petite armée, le terrain apparaît. Il se présente sous la forme d'un carré. Dans l'angle situé en bas et à gauche est représenté le village d'où vous partez. Le reste du terrain est vierge. Sur la partie droite de l'écran, un menu vous permet de choisir qui vous déplacez (vous, les éclaireurs, les fantassins, les cavaliers ou les archers) ou encore de mettre fin au tour de jeu. Les touches A et Z gèrent les déplacements verticaux (A, vers le haut; Z, vers le bas) et les touches K et L, les déplacements horizontaux (K, vers la gauche; L, vers la droite).

Chaque fois que vous appuyez sur l'une de ses touches, vous voyez l'unité choisie se déplacer. La touche F permet de mettre fin au déplacement d'une quelconque unité avant épuisement de son potentiel de déplacement. Seuls les éclaireurs demandent une précision complémentaire au terme de leur déplacement, la hauteur de leur point d'observation. Après avoir validé votre saisie (une valeur numérique comprise entre 0 et 10) par RETURN (ou ENVOI ou ENTREE), vous verrez apparaître les troupes adverses présentes dans le rayon d'observation de l'éclaireur. Les troupes adverses sont représentées par un point jaune.

conditions de victoire: vous gagnez si vous éliminez les troupes adverses (variant entre 5 et 8 unités, plus ou moins fortes). Vous perdez si l'une des unités adverses atteint le village de départ (prise de la demeure du prince) ou si vous êtes capturé. Il y a capture lorsqu'une unité adverse se rapproche de vous à une distance inférieure à 5.

LA PROGRAMMATION

Elle n'offre aucune difficulté. Elle a été réalisée sur *Amstrad CPC 6128* et est adaptable sur toutes les machines, moyennant quelques modifications. Quelques mots de Basic demandent cependant à être précisés.

Le CLS sert à effacer l'écran. La saisie directe (sans appui sur RETURN) est construite sur le mode 10 A=INKEY$: IF A$="" THEN 10. C'est-à-dire "range dans la variable A$ le signe correspondant à la touche qui vient d'être appuyée. Si la valeur de A$ est "rien", alors retourne à la même ligne". Le numéro de ligne, 10, a été choisi arbitrairement.

L'accent circonflexe est le signe de l'élévation à la puissance. Il correspond le plus souvent à la touche "flèche vers le haut" de votre clavier.

Les LOCATE X,Y servent à désigner le lieu où un signe alphanumérique (lettre ou chiffre) doit apparaître à l'écran. Un LOCATE 15,12 : PRINT "A" place la lettre A en horizontal 15, vertical 12.

L'ordre PLOT remplit très exactement la même fonction mais en mode graphique. Un PLOT 140,55 allume un point en horizontal 140, vertical 55.

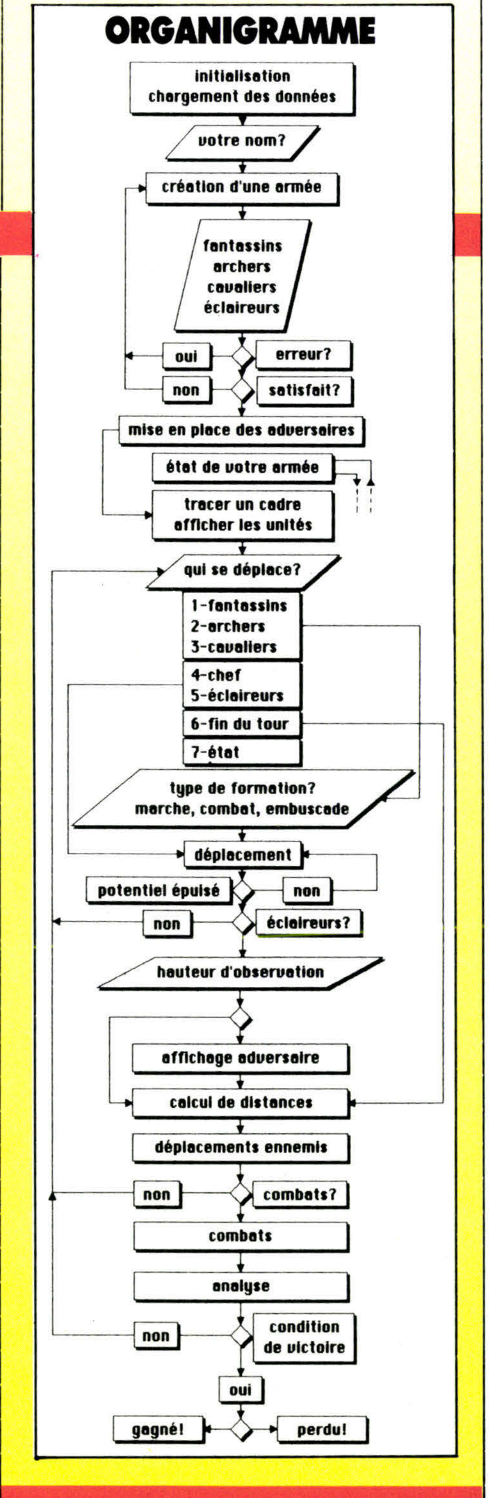
Le Basic de l'*Amstrad* permet de préciser la couleur du point qui doit être allumé. Par exemple PLOT 140,55,1 allume un point jaune. Pour un point bleu, il suffit de remplacer la valeur 1 par 2 et pour un point rouge par 3. Dans les autres Basic, on précise généralement la couleur avant de désigner le point d'affichage. La programmation se fait alors sur le mode COLOR=1 : PLOT 140,55, par exemple.

Un dernier point à traiter est celui de la taille de l'écran graphique. Tous les micros ne possèdent pas 600 × 400 points. Pour contourner facilement cette difficulté lors de la frappe du listing, il suffit de diviser par deux (ou plus) toutes les valeurs qui suivent les PLOT et les DRAW. Un PLOT 340,120 deviendra par exemple PLOT 170,60.

Les DRAW permettent de tirer un trait entre le point désigné par les valeurs du précédent PLOT et le point précisé par les valeurs du DRAW. PLOT 0,0 : DRAW 50,50 tire un trait entre l'origine (0,0) et le point de coordonnées 50,50.

LISTE DES VARIABLES

A$, variable de saisie, retient la valeur de la touche appuyée.
AR$, "archers".
CA$, "cavaliers".
CX, choix du type de formation.
D, distance entre un éclaireur et une unité adverse.
DC(I), distance de combat de l'unité I.
DS, distance entre unités adverses.
DX, signe de la distance en X séparant des unités adverses (1 ou -1).
DY, signe de la distance en Y séparant des unités adverses (1 ou -1).
EC, nombre d'écus.
E$, "écus".
EC$, "éclaireurs".
FA$, "fantassins".
H, hauteur d'observation d'un éclaireur.
I, variable de boucle des I unités.
J, variable de boucle des J éclaireurs.
N, compteur de déplacement.
NN, limite supérieure du compteur de déplacement.
N$, nom choisi par le joueur.
NA, nombre d'archers.
NC, nombre de cavaliers.
NE, nombre d'éclaireurs.
NF, nombre de fantassins.
PC(I), potentiel de combat de l'unité I.
PD(I), potentiel de déplacement de l'unité I.
PG(I), pertes subies par l'unité Gobelin I.
PR(I), pertes subies par l'unité I.
PX(I), position en X de l'unité I du joueur (0, le chef, 1, les fantassins, 2, les archers, 3, les cavaliers).
PY(I), position en Y de l'unité I du joueur.
Q$, choix de l'action dans le tour de jeu.
R, rayon de l'observation d'un éclaireur.
RF, rapport de force entre deux unités adverses
SF, variable test (1 ou 0).
XE(J), position en X de l'éclaireur J.
YE(J), position en Y de l'éclaireur J.
XG(I), position en X de l'unité Gobelin I.
YG(I), position en Y de l'unité Gobelin I.
XX, choix de la position en X d'un adversaire.
YY, choix de la position en Y d'un adversaire.

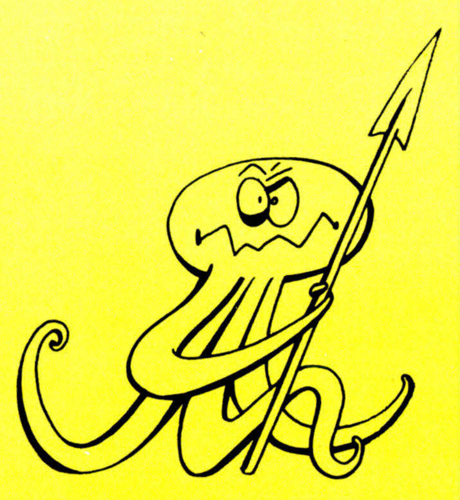


GOBELINS CONNEXION

PROGRAMME EN BASIC

PROGRAMME

```
5 REM
10 FA$="FANTASSINS" : AR$="ARCHERS"
20 EC$="ECLAIREURS" : CA$="CAVALIERS"
30 PT$="PRESSER TOUCHE"
40 EC=1000 : E$=" ECUS"
50 DATA 20,10,30,15,30,25,40,20,20
60 FOR I=1 TO 3
70 READ PD(I),DC(I),PC(I) : NEXT I
80 CLS : REM EFFACE ECRAN
90 PRINT"CHEZ LE PRINCE..." : PRINT
100 INPUT"RAPPELEZ-MOI VOTRE NOM :";N$
110 PRINT"BIEN, "N$;" VOICI 1000 ECUS"
120 PRINT"POUR DEFENDRE LA REGION"
130 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 130
140 CLS
150 PRINT"AU VILLAGE...": PRINT: PRINT
160 PRINT"CONSTITUTION D'UNE ARMEE": P
RINT
170 PRINT"PRIX :" : PRINT: PRINT"1."FA
$ ":  5"E$
180 PRINT"2."AR$;":     10"E$: PRINT"3
"EC$;": 50"E$
190 PRINT"4."CA$;":   30"E$ : PRINT: PR
INT
200 INPUT "FANTASSINS ";N(1)
210 EC=EC-(N(1)*5) : PRINT"RESTE "EC;E
$
220 INPUT "ARCHERS     ";N(2)
230 EC=EC-(N(2)*10): PRINT"RESTE "EC;E
$
240 INPUT "ECLAIREURS ";NE
250 EC=EC-(NE*50): PRINT"RESTE "EC;E$
260 INPUT "CAVALIERS  ";N(3)
270 EC=EC-(N(3)*30): PRINT"RESTE "EC;E
$
280 IF EC<0 THEN PRINT"HMMM !" : EC=10
00 : GOTO 130
290 PRINT"ETES-VOUS SATISFAIT ?"
300 INPUT "O OU N ";A$
310 IF A$<>"O" THEN EC=1000 : GOTO 130
320 PX(0)=30: PY(0)=155
330 PLOT PX(0),PY(0),2
340 PX(1)=35:PY(1)=155
350 PX(2)=45:PY(2)=155
360 PX(3)=55:PY(3)=155
370 REM------PLACE ENNEMIS--------
380 FOR I=1 TO 5
390 XX=INT(RND(1)*150+130)
400 YY=INT(RND(1)*180+200)
410 XG(I)=XX: YG(I)=YY
420 NG(I)=50
430 NEXT I : LOCATE 21,20 : PRINT PT$
440 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 440
450 GOTO 520
460 REM----------ETAT---------------
470 CLS
480 PRINT"VOTRE ARMEE...": PRINT: PRIN
T
490 PRINT"FANTASSINS :"N(1) : PRINT"AR
CHERS     :"N(2): PRINT"ECLAIREURS :"NE
 : PRINT"CAVALIERS  :"N(3) : PRINT: PR
INT"ECUS      :"EC
500 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 500
510 REM---------<DESSIN>------------
520 CLS: REM CADRE
530 PLOT 0,100,1 : DRAW 0,399
540 DRAW 299,399 : DRAW 299,100
550 DRAW 0,100 : REM VILLAGE
560 PLOT 30,150 : DRAW 40,150: DRAW 40
,140 : DRAW 30,140 : DRAW 30,150
570 PLOT PX(0),PY(0),2
580 FOR I = 1 TO 3: C=I
590 IF N(I)<=0 THEN 610
600 GOSUB 1090
610 NEXT I
620 REM--------<ACTIONS>-----------
630 REM
640 LOCATE 21,1 : PRINT"DEPLACEMENTS"
650 LOCATE 21,5 : PRINT"QUI ?"
660 LOCATE 21,6 : PRINT"1.LES FANTASSI
NS" : LOCATE 21,7 : PRINT"2.LES ARCHER
S"
670 LOCATE 21,8: PRINT"3.LES CAVALIERS
": LOCATE 21,9: PRINT"4.LE CHEF "N$ :
LOCATE 21,10 : PRINT"5.LES ECLAIREURS"
680 LOCATE 21,11: PRINT"6.FIN DU TOUR"
690 LOCATE 21,12 : PRINT"7. ETAT"
700 LOCATE 21,14: INPUT"...";Q$
710 IF Q$="1" AND N(1)<=0 THEN 640
720 IF Q$="2" AND N(2)<=0 THEN 640
730 IF Q$="3" AND N(3)<=0 THEN 640
740 ON VAL(Q$) GOTO 880,880,880,760,11
00,1350,460
750 GOTO 700
760 REM---DEPLACEMENT DU CHEF---
770 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 770
780 PLOT PX(0),PY(0),0
790 IF A$="A" THEN PY(0)=PY(0)+1
800 IF A$="Z" THEN PY(0)=PY(0)-1
810 IF A$="K" THEN PX(0)=PX(0)-1
820 IF A$="L" THEN PX(0)=PX(0)+1
830 PLOT PX(0),PY(0),2
840 N=N+1
850 IF N=30 THEN N=0: GOTO 630
860 GOTO 770
870 REM--------------------------
880 I=VAL(Q$): C=I: GOSUB 1090
890 LOCATE 21,15: PRINT"- FORMATION :"
900 LOCATE 21,16: PRINT"1.MARCHE"
910 LOCATE 21,17: PRINT"2.COMBAT"
920 LOCATE 21,18: PRINT"3.EMBUSCADE"
930 LOCATE 21,19: INPUT"CHOIX :";CX
940 FOR T= 6 TO 21 : LOCATE 21,T : PRI
NT"................." : NEXT T
950 LOCATE 21,6 : PRINT"TOUCHES A,Z,K,
L"
960 CX(I)=CX : NN=INT(PD(I)/CX)
970 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 970
980 C=0 : GOSUB 1090
990 IF A$="A" THEN PY(I)=PY(I)+2
1000 IF A$="Z" THEN PY(I)=PY(I)-2
1010 IF A$="K" THEN PX(I)=PX(I)-2
1020 IF A$="L" THEN PX(I)=PX(I)+2
1030 IF A$="F" THEN N=29
1040 C=VAL(Q$): GOSUB 1090
1050 N=N+1
1060 IF N=NN THEN N=0 : GOTO 640
1070 GOTO 970
1080 REM-----<DESSIN UNITES>---------
1090 PLOT PX(I),PY(I),C: DRAW PX(I)+3,
PY(I): DRAW PX(I)+3,PY(I)+3: DRAW PX(I
),PY(I)+3: DRAW PX(I),PY(I): RETURN
1100 REM-------LES ECLAIREURS--------
1110 IF NE=0 THEN 630
1120 FOR J=1 TO NE
1130 XE(J)=PX(0): YE(J)=PY(0)
1140 NEXT J
1150 FOR J= 1 TO NE
1160 LOCATE 21,12 : PRINT"TOUCHES A,Z,
K,L"
1170 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 1170
1180 IF A$="A" THEN YE(J)=YE(J)+4
1190 IF A$="Z" THEN YE(J)=YE(J)-4
1200 IF A$="K" THEN XE(J)=XE(J)-4
1210 IF A$="L" THEN XE(J)=XE(J)+4
1220 PLOT XE(J),YE(J),3
1230 N=N+1 : IF N=15 THEN N=0: GOTO 12
50
1240 GOTO 1170
1250 PLOT XE(J),YE(J),1: DRAW XE(J)+2,
YE(J)+2 : DRAW XE(J)+4,YE(J): DRAW XE(
J)+2,YE(J)-2: DRAW XE(J),YE(J)
1260 LOCATE 21,14: INPUT"HAUTEUR  ";H
1270 IF H>10 THEN 1260
1280 R=H*8
1290 FOR I = 1 TO 5
1300 D=INT(SQR(((XE(J)-XG(I))^2)+((YE(
J)-YG(I))^2)))
1310 IF D<=R THEN PLOT XG(I),YG(I)
1320 NEXT I
1330 NEXT J
1340 GOTO 630
1350 REM-----<ADVERSAIRES>---------
1360 FOR I= 1 TO 5
1370 FOR J = 0 TO 3
1380 IF N(J)<=0 THEN 1450
1390 IF NG(I)<=0 THEN 1460
1400 DS=INT(SQR(((XG(I)-PX(J))^2)+((YG
(I)-PY(J))^2))): REM CALCUL DISTANCE
1410 IF J=0 AND DS<6 THEN LOCATE 1,21:
 PRINT N$ "VIENT D'ETRE CAPTURE ! PERD
U": END
1420 IF DS<=DC(J) THEN GOTO 1620
1430 IF DS<50 THEN GOTO 1540
1440 GOTO 1540
1450 NEXT J
1460 NEXT I
1470 FOR I = 1 TO 5
1480 IF NG(I)<=0 THEN MR=MR+1: GOTO 15
00
1490 PLOT XG(I),YG(I),2
1500 NEXT I
1510 IF MR<5 THEN MR=0
1520 IF MR=5 THEN LOCATE 1,20 : PRINT"
VOUS AVEZ GAGNE !": END
1530 GOTO 630
1540 REM---APPROCHE-------------
1550 PLOT XG(I),YG(I),0
1560 DX=SGN(XG(I)-PX(J))
1570 DY=SGN(YG(I)-PY(J))
1580 XG(I)=XG(I)+(-DX*8)
1590 YG(I)=YG(I)+(-DY*8)
1600 REM PLOT XG(I),YG(I),1
1610 GOTO 1450
1620 REM---COMBAT--------------
1630 CLS
1640 PRINT"L'UNITE "J" EST ENGAGEE"
1650 PRINT"DANS UN COMBAT" : PRINT
1660 TJ=N(J): CC=CX(J)*PC(J)
1670 PRINT N$" :"N(J);"  GOBELINS :"IN
T(NG(I))
1680 Z=INT(RND(1)*100)+1
1690 IF Z>CC THEN N(J)=N(J)-1
1700 IF Z<CC THEN NG(I)=NG(I)-(PC(J)/1
0)
1710 IF N(J)<TJ/1.5 THEN LOCATE 1,16 :
 PRINT"VOUS CONTINUEZ ?" : INPUT R$ :
IF R$<>"O" THEN 470
1720 IF N(J)<=0 OR NG(I)<=0 THEN 1740
1730 GOTO 1670
1740 LOCATE 21,20 : PRINT PT$
1750 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 1740
1760 GOTO 470
```



UN SPARRING PARTNER!

Le programme ci-dessous vous permettra de vous entraîner à Boxe
Sur sa demande, vous devrez d'abord lui indiquer votre répartition des nombres de 1 à 15, case par case. Puis durant le combat, la case que vous choisirez à chaque round. Le programme gère l'initiative de chaque round ainsi que la comptabilité des gains.

PROGRAMME EN BASIC

```
10 DIM P(15),Q(15),S(15),J$(15),G(2
)
20 FOR I=1 TO 15: READ S(I): NEXT I
30 FOR I=1 TO 15:READ J$(I): NEXT I
40 FOR I=1 TO 15: P(I)=I:NEXT I
50 FOR I=1 TO 100
60 A=1+INT(15*RND(TIME)):B=1+INT(15
*RND(TIME))
70 C=P(A):P(A)=P(B):P(B)=C
80 NEXT I
90 A=1+INT(24*RND(TIME))
100 FOR I=1 TO A:READ A$: NEXT I
110 A=RND(TIME):IF A>0.5 THEN 160
120 FOR I=1 TO 15
130 B$=MID$(A$,I,1):A=S(ASC(B$)-64)
:C$=C$+CHR$(A+64)
140 NEXT I
150 A$=C$

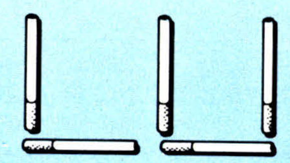
160 CLS:PRINT "Vous etes pair ,je s
uis impair "
170 PRINT "Je suis pret .Appuyez su
r une touche."
180 GOSUB 540
190 IF (Q(15)+P(15)) MOD 2=0 THEN 3
00
200 U=1:N=N+1:PRINT "Je suis leader
 ";:GOSUB 470
210 INPUT "Quelle case jouez-vous "
;B$
220 GOSUB 500
230 IF B>C THEN PRINT "Je gagne le
round":G(1)=G(1)+1:U=1: GOTO 260
240 IF B<C THEN PRINT "Vous gagnez
le round":G(2)=G(2)+1:U=2:GOTO 260
250 PRINT "Round nul"
260 PRINT "Score . Vous : ";G(2);"
 Moi : ";G(1)
270 PRINT
280 IF N=15 THEN 340
290 IF U=1 THEN 200
300 U=2:N=N+1:INPUT "Vous etes lead
er.Quelle case jouez-vous ";B$
310 GOSUB 500
320 GOSUB 470
330 GOTO 230
340 PRINT "Fin du match."
350 IF G(1)>G(2) THEN PRINT "J'ai g
agne."
360 IF G(2)>G(1) THEN PRINT "Vous a
vez gagne."
370 IF G(1)=G(2) THEN PRINT "Match
nul."
380 END
390 DATA 4,8,12,1,5,9,13,2,6,10,14,
3,7,11,15
400 DATA B1,C1,D1,A2,B2,C2,D2,A3,B3
,C3,D3,A4,B4,C4,D4
410 DATA EJOKNMHLIDABFGC,EJONMLHIDA
FBCGK,EDHLMIJNOKGCBFA,EDABFIHLMNKOJ
GC
420 DATA EDIHLMJONKGCFBA,EDHLIFABCG
JMNOK,EDHLMNIJOKFABGC,EHMLIJNOKFCGB
AD
430 DATA EHLMIDABCFGKNJO,EHDABGCFIL
MNKOJ,EDABCFGKONJILHM,EDABCGFILHMJO
KN
440 DATA DHLMNOKGFCBAEJI,DAEFCBGJOK
NMIHL,DHMLIJONKGCBAEF,DHEABCFGKONMJ
IL
450 DATA DABCGFEHMLIJNOK,DAFCBEILHM
NOKGJ,DEABCGFJKONMIHL,DEILHMNOJKGBC
FA
460 DATA DIHLMNKOJFEABGC,DIHEABFCGJ
OKNML,DAEILHMNKOJFCGB,DAEJOKNMHLIFG
CB

470 B$=MID$(A$,N,1):A=ASC(B$)-64:B=
P(A)
480 PRINT "Je joue en ";J$(A);" : "
;B
490 RETURN
500 FOR I=1 TO 15
510 IF J$(I)=B$ THEN C=Q(I): GOTO 5
30
520 NEXT I
530 RETURN
540 PRINT:PRINT "Voici mon jeu :"
550 PRINT : FOR I=0 TO 3: FOR J=0 T
O 3
560 IF P(4*I+J)<10 THEN PRINT " ";
570 PRINT P(4*I+J);"  ";
580 NEXT J:PRINT
590 NEXT I:PRINT
600 PRINT "Indiquez-moi votre jeu "
610 FOR I=1 TO 15 :PRINT J$(I);" ";
:INPUT Q(I):NEXT I
620 RETURN
```

RECREATION

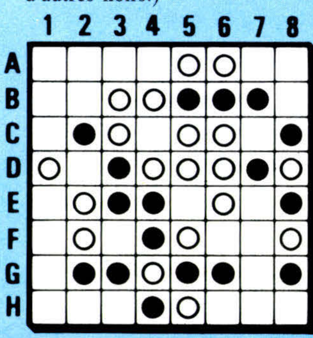
1

Ajoutez cinq cigarettes, une à la fois, de façon à former un mot à chaque fois (et sans déplacer les autres, bien entendu).



2

Imaginez que les ronds dans la grille soient des pions double face (c'est-à-dire blanc d'un côté et noir de l'autre comme des pions d'Othello). Quels sont les 5 pions à retourner pour obtenir 5 alignements de 5 pions de la même couleur? (Les alignements peuvent être tous de la même couleur, ou certains blancs et d'autres noirs.)



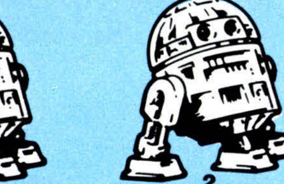
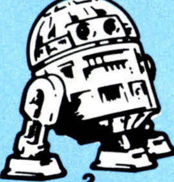
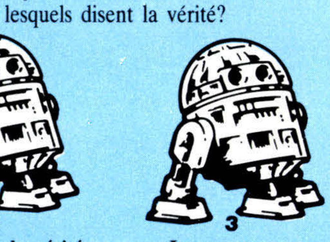
3

Trouvez quatre mots qui se marient chacun avec cinq des mots ci-dessous pour former cinq autres expressions ou mots composés (par exemple, si les mots clou, mouches, garde et neige se trouvaient parmi les autres, un des mots à trouver serait CHASSE). Certains mots serviront plus d'une fois.

levée - jeu - concours - mise - d'état - professionnel - couvre - d'orchestre - de polichinelle - d'œuvre - bord - forte - agent - lieu - texte - sous - service.

4

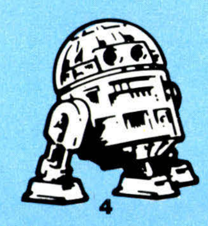
Ces cinq robots paraissent identiques, mais certains d'entre eux ont été programmés pour répondre la vérité, et d'autres pour mentir systématiquement. Entre eux, ils savent lesquels ont été programmés d'une façon ou d'une autre. A votre avis, lesquels disent la vérité?

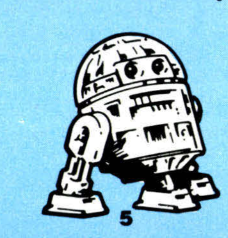
1 Il y en a 3 qui mentent.

2 Moi, je dis la vérité.

3 Les menteurs sont majoritaires.



4 Il n'y en a qu'un qui ment.



5 Il n'y en a qu'un qui dit la vérité.

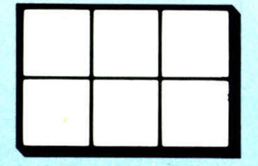
5

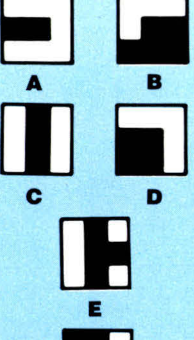
Dans ce cryptarithme, les chiffres de l'addition n'ont pas été remplacés par des lettres, mais par... d'autres chiffres! Retrouvez l'addition originale sachant que tous les chiffres ont été changés!
Evidemment, des chiffres identiques ont toujours été remplacés par le même chiffre et vice versa.

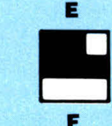
$$\begin{array}{r} 354 \\ 528 \\ 456 \\ +\ 364 \\ \hline 888 \end{array}$$

6

Quel nombre peut-on former en disposant les carrés dans le cadre? Ne modifiez pas l'orientation des carrés.







7

Jessie a un dé qui n'est pas comme les autres: la somme des points sur les faces opposées n'est pas toujours égale à 7. Sur son dé, il n'y a que le 5 et le 2 qui soient placés correctement sur des faces opposées.

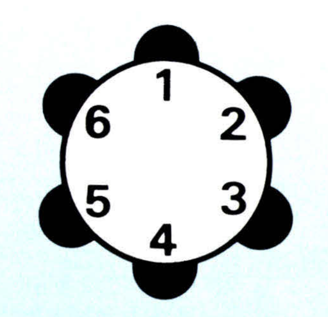
Par ailleurs, le 4 a une arête commune avec le 1 et le 3.

Quel est le nombre qui se trouve sur la face opposée au 6?

8

Trois couples sont assis autour d'une table. Trouvez où chacun est placé, sa profession et le nom de son compagnon ou compagne grâce aux affirmations suivantes.

- Le pharmacien a Suzanne à sa droite et le compagnon d'Hélène à sa gauche.
- Bob est assis à côté de Marie, en face du compagnon de Suzanne.
- Arthur est entre l'écrivain et la compagne de Bob.
- Jean est dans le siège n° 1 à côté du ministre.
- Le peintre est entre la psychologue et le professeur de piano.



9

On peut placer un mot à l'intérieur d'un autre pour en faire un troisième. Par exemple, on peut placer LOB dans GALE et faire GLOBALE.

Formez des mots en plaçant de cette façon les mots de la série A dans les mots de la série B.

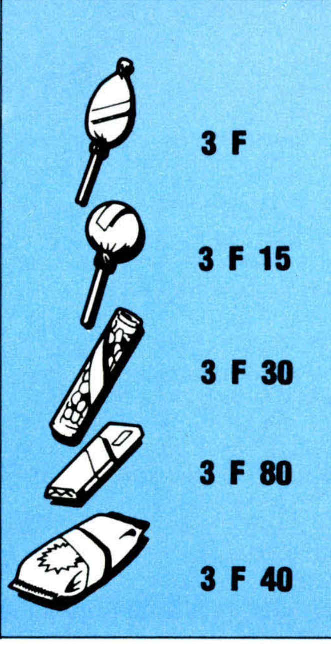
A: Ira - Oter - Ours - Place - Rai - Rat - Sur - Toucher.

B: Carie - Cive - Dément - Lie - Notre - Patre - Piquer - Rasant.

10

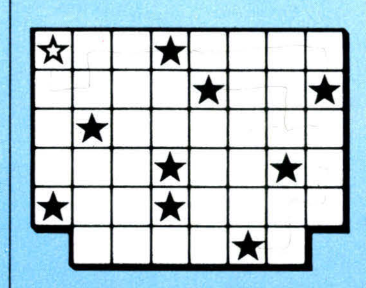
Cinq amis veulent acheter une friandise pour une amie, mais comme le marchand n'a pas de monnaie, ils décident de donner chacun une pièce pour faire exactement l'appoint. Comme par hasard, la friandise qu'ils ont choisie est justement la seule dont ils ne peuvent atteindre ainsi le prix exact! Que voulaient-ils acheter?

Albert: 2 F, 50 c, 5 c
Bruno: 2 F, 1 F
Charles: 5 F, 50 c, 10 c
Damien: 10 F, 1 F, 50 c
Emile: 1 F, 50 c, 20 c



11

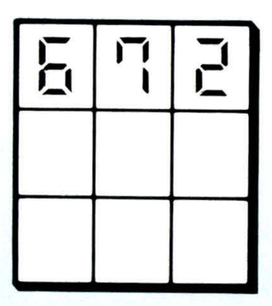
En partant de l'étoile rouge, il vous faut passer (une fois et une seule!) sur toutes les cases de la grille. Vous ne devez pas vous déplacer en diagonale, mais vous pouvez tourner autant de fois que vous le voulez. De plus, vous devrez toujours parcourir quatre cases entre deux étoiles.



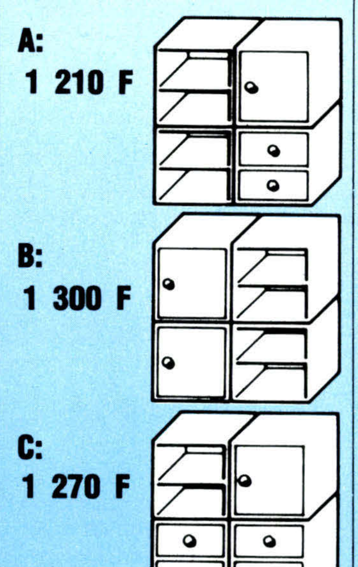
12

Complétez le carré magique pour que la somme des chiffres dans chaque rangée et chaque colonne soit égale à 15. Ici, contrairement aux carrés magiques parfaits, les chiffres ne devront pas obligatoirement être tous différents et la somme des deux grandes diagonales n'aura pas à être égale à la valeur des autres lignes.

En revanche, on remarque que ces chiffres "digitaux" sont constitués de segments. Et, dans chaque rangée comme dans chaque colonne, on devra également trouver 15 segments!

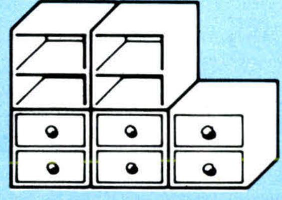


13



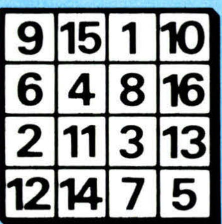
Les meubles s'assemblent désormais au choix avec des modules différents... Le prix est calculé selon les modules choisis. Le commerçant, ici, a indiqué le prix des ensembles A, B et C, mais a oublié de donner le prix du D qui, bien entendu, est celui qui vous intéresse. Mais vous le calculerez bien vite, n'est-ce pas?

D: ?



14

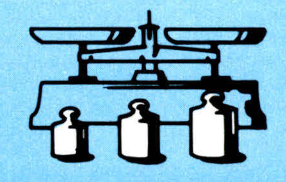
Quelle est la plus grande somme possible que l'on peut obtenir avec 4 nombres ne se trouvant ni dans la même colonne, ni dans la même rangée.



9	15	1	10
6	4	8	16
2	11	3	13
12	14	7	5

15

Avec votre balance à deux plateaux et seulement trois masses marquées, vous pouvez peser toutes les masses d'un nombre de kilos entier de 1 à 13 compris. Quelles sont ces trois masses marquées?



Solutions page 123

LES TEMPS MODERNES (1880-1940)

Ah ! que la vie était douce pour nos grands-pères !, pense-t-on souvent. « Bals popus », petites femmes, vin blanc sous les tonnelles ou pastis au Vieux Port... C'est un peu vite oublier que des grèves spectaculaires, parfois sanglantes, entachent cette « Belle » époque, qu'une longue et terrible guerre a ravagé l'Europe et que les années qui suivent sont bien lourdes... Mais, enfin, on jouait partout. Et même dans les tranchées. Et aussi à Marseille sur fond de « ferry-boîte ».


H. Roger Viollet

Lénine, opposé à Bogdanov, chez Gorki, à Capri (1908).

TU ME FENDS LE CŒUR

Panisse. — Je t'ai déjà dit qu'on ne doit pas parler, même pour dire bonjour à un ami.
Escartefigue. — Je ne dis bonjour à personne. Je réfléchis à haute voix.
Panisse. — Eh bien ! réfléchis en silence... *(César continue ses signaux.)* Et ils se font encore des signes ! Monsieur Brun, surveillez Escartefigue, moi, je surveille César.
(...)
César (à Panisse). — Tu te rends compte comme c'est humiliant ce que tu fais là ? Tu me surveilles comme un tricheur. Réellement, ce n'est pas bien de ta part. Non, ce n'est pas bien.
Panisse (presque ému). — Allons, César, je t'ai fait de la peine ?
César (très ému). — Quand tu me parles sur ce ton, quand tu m'espinches comme si j'étais un scélérat... Je ne dis pas que je vais pleurer, non, mais moralement, tu me fends le cœur.

Marseille, les années 30 (1929, exactement, pour la première représentation de *Marius*). Tout le monde a dans la mémoire cette célébrissime partie de cartes, que l'on s'obstine quelquefois à présenter comme une partie de... belote !
Belote ? En 1929 ? Mais vous n'y songez pas ! Si celle-ci commence son ascension, elle est loin d'avoir détrôné l'omniprésente manille, surtout dans ses fiefs du Midi. C'est que celle-ci, venue, comme on l'a vu dans notre précédent numéro (voir *J&S* n° 46), d'Espagne, s'est bien installée en France. Muette, parlée, aux enchères (une fois Panisse parti, furieux de ces tricheries, c'est aux enchères que nos trois larrons entament une nouvelle partie de manille, jusqu'ici... muette), coinchée, la manille a pris de multiples formes et sa popularité dans les quarante premières années de notre siècle est à son zénith en France. Pas d'hésitation pour Marcel Pagnol : il ne pouvait être question ici que de manille ou, à la limite, d'écarté (dernière partie jouée entre les deux « survivants », César et M. Brun, après le départ fracassant d'Escartefigue :
— « *La marine française te dis m... !* »

Pourtant la belote est là. Oh ! bien timidement. Le jeu, en effet, ne semble guère être apparu en France avant la Première Guerre mondiale. Un bridgeur se souvenait même, en 1938, d'une forme à deux joueurs où la *valse* était à l'honneur : « *la belotte (sic) "à la valse", dont, vers 1917, je fus pour la première fois spectateur (...) dans un café du Faubourg Montmartre. (...) En ces temps préhistoriques, le premier à parler, s'il appréhendait un capot, avait la faculté de dire : je valse.* » On notera l'orthographe avec deux t.

Les premiers ouvrages consacrés à la belote sont l'*Historique et règle du jeu de la belotte française* d'Eugène Soullier, « propriétaire de la Brasserie de la Finance » (1921) et la *Règle générale du jeu de la Belotte* de Jean Durandard, publiée aussi à Paris la même année. Tous deux font alors clairement état d'une introduction récente : le premier affirme que la « *Belotte* est *actuellement peu en vogue en France et même à Paris* » ; Durand évoque « *le jeu dit de la Belotte prenant de plus en plus d'extension (...) depuis quelques années* ». Si la plupart des règles sont éditées à Paris, on voit le jeu s'imposer au Puy en 1923, et en 1936 à Strasbourg, où il retrouve de nombreux cousins (le *Klapperjasch*, le *Tärtele* et le *Cinq-cent*, pour ne citer qu'eux). L'orthographe *belotte* sera employée jusque vers 1935. En 1928, le *Larousse du XXe siècle* accueille le terme (aussi orthographié *belote*). Mais déjà la chanson a célébré le nouveau jeu par une java endiablée, créée par Mistinguett au Casino de Paris dans la revue « Bonjour Paris », sur des paroles d'Albert Willemetz et C.A. Carpentier, et une musique de Maurice Yvain, parue aux éditions Salabert en 1924 (bonjour, les Cinglés du Music-Hall !).

Dès le début des années 30, le jeu se transforme quelque peu : la forme primitive à deux fait de plus en plus place aux variantes à quatre, d'abord individuellement, puis par équipe. C'est aussi l'époque où les bridgeurs s'intéressent attentivement à la belote. Ce nouveau jeu de levées avec atout leur paraît pouvoir être amélioré. Des formes d'enchères naissent (le sans-atout, emprunté au bridge, puis, par extension, le tout-atout) ; celles-ci sont parfois inspirées de celles du bridge, avec hiérarchie des couleurs. D'autres sont plus conformes à l'esprit du jeu et progressent par annonces de points. Ce sont les ancêtres des coinchée, contrée et autres formes à enchères compétitives. Même le grand Ely Culbertson publie en 1938 un ouvrage sur la belote, qu'il juge digne d'intérêt. Mais la mauvaise herbe ne se laisse pas discipliner à la grande déception des bridgeurs : malgré les nombreuses publications qui se suivent jusqu'en 1945, la belote n'aura ni fédération ni code ni règlement. Elle vivra sa vie, conquérant aimablement l'ensemble du pays et le disputant à la manille, au point, aujourd'hui, de l'avoir fait sévèrement reculer.



P. Thumerelle

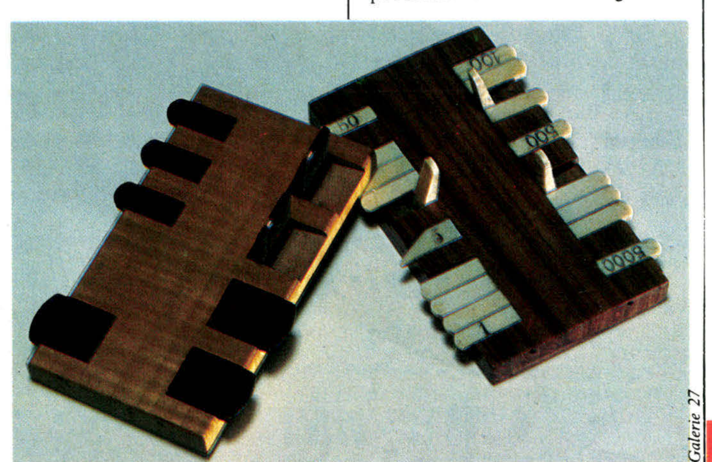
« Nouveau jeu de cartes » créé par B.-P. Grimaud en 1878.

Mais d'où vient la belote ?

Arrivé sur le tard, affublé d'un nom nouveau, notre « jeu national » est issu en fait d'une riche famille qui semble avoir son berceau en... Hollande. La « marque de fabrique » ? Une hiérarchie modifiée à l'atout, le valet et le neuf promus au sommet, le couple as-dix, le mariage roi-dame, appelé ici *mariasch*, là *bellebruid*, puis belle d'où notre... belotte – « petite belle ». C'est la famille des « jas » (prononcer yass), bien connue de nos voisins hollandais et suisses. Dans tous ces jeux, le valet prend le nom de *jas* (du prénom hollandais Jasper ?) et le neuf, celui de... *nel* ou *menel*, altération de... manille ! L'ancêtre s'appelle d'ailleurs *klaverjas* et sa forme moderne, aujourd'hui fort populaire aux Pays-Bas, ressemble comme... un frère à la belote. Et si le Jass suisse a trente-six cartes, c'est qu'il représente une variante un peu plus archaïque.

Du whist au bridge

Le bridge, dit-on, vient du whist. Et, pour une fois, la rumeur n'a pas tort. Le bridge en effet émerge vers 1880, en Angleterre, parmi de nombreuses autres variantes du whist : whist à trois avec un mort (déjà décrit par Deschapelles en 1842, voir *J&S* n° 46), contre et surcontre, formes élémentaires d'enchères. En 1886, un petit fascicule paraissait en Angleterre qui donnait les règles du « Biritch, ou whist russe ». Fantaisie d'auteur faisant passer pour « russe » une nouvelle variante déjà nommée bridge ? C'est plus que probable. Mais la légende est restée qui fait venir de Russie, voire de Turquie le nouveau jeu. En tout cas, le bridge est adopté aux États-Unis autour de 1890 et, en France, c'est le *Moniteur de la Mode* du 24 septembre 1892 qui en parle le premier. Avec le bridge aux enchères (ou « *auction bridge* »), apparu vers 1900, l'atout est désigné par le donneur qui peut passer pour déléguer ce choix à son partenaire (d'où l'explication par l'anglais *bridge* « jeter un pont »). Après le bridge-plafond, qui fut pendant longtemps très joué en France et où seul le joueur qui demande la manche marque la prime correspondante, Harold Vanderbilt et Ely Culbertson mirent au point vers 1925 l'actuel bridge-contrat *(« contract bridge »)* : le camp qui remporte l'enchère ne marque que ce qu'il a annoncé. C'est aussi Vanderbilt qui introduisit la notion de vulnérabilité. Le bridge moderne était prêt ; les premiers championnats du monde se tinrent en 1935. La même année, la Fédération Française de Bridge était créée.



Galerie 27

Marqueur de whist – Goodall and Sons, Londres, vers 1900 ; marqueur de bésigue – France, vers 1900. (Collection de l'auteur.)

Le whist, quant à lui, n'a rien d'obscur. Né au XVe siècle avec le tarot, le principe de l'atout fut adapté aux cartes ordinaires : nommé triomphe (ancien terme, au féminin, pour « atout »), le jeu se répand dans toute l'Europe et, en Angleterre, sous le nom de *French trump* (« triomphe française »). Au début du XVIIe siècle, une « triomphe anglaise » voit le jour, aussi nommée *whisk* : treize cartes, et non plus cinq, y sont données à chacun. Codifié dès 1674, le whisk devient *whist* et passe sur le continent à partir de 1750 environ – avec les termes *partner* (« partenaire ») et *slam* (« chelem »). Quant aux enchères, elles sont empruntées à divers jeux tels que l'hombre (voir *J&S* n° 43) et le boston (voir *J&S* n° 45).

La mondialisation des échecs

Devenus de plus en plus populaires, les échecs vont subir dans la période qui nous préoccupe une profonde transformation : multiplication des tournois, organisation mondiale du jeu, championnats réguliers, professionnalisation des joueurs. On l'a déjà vu, dès la fin du XIXe siècle, les formes modernes du tournoi s'imposent, notamment en Angleterre et en Allemagne, deux nations à la pointe de l'économie industrielle.

C'est un Autrichien, Wilhelm Steinitz, qui remporte le premier championnat du monde (1886) et un Allemand, Emmanuel Lasker, qui le détrône en 1894, conservant le titre jusqu'en 1921 !

Steinitz et Lasker sont tous deux considérés comme les pères d'une façon de jouer nouvelle, plus scien-

B.-P. GRIMAUD OU LES CARTES A L'AGE INDUSTRIEL

Tous les joueurs de cartes connaissent le nom de Baptiste-Paul Grimaud qui s'affiche sur près de 80 % des jeux vendus en France. On connaît moins bien l'histoire exemplaire de cet entreprenant capitaine d'industrie.
Baptiste-Paul Grimaud est né à Brulain (Deux-Sèvres) en 1817. « Monté » à Paris à l'âge de vingt-trois ans, pour y faire fortune, il s'installe d'abord comme « commissaire de roulage », une profession que l'essor des chemins de fer et des moyens de transport rendait indispensable.
Mais il y avait certainement mieux à faire : en 1851 l'occasion de devenir fabricant de cartes à jouer se présente à lui. Alexandre-Eugène Martineau et Marcel Bourru avaient choisi de s'associer en 1849 pour exploiter le brevet n° 6103, déposé en 1847 par Henri-Eumènes Roche, « chimiste à Paris » — et que celui-ci leur avait cédé —, pour la fabrication de cartes « dites opaques ». Installés au 66, rue de Bondy (actuelle rue René-Boulanger, 10e arrondissement de Paris), puis au 70, Bourru et Martineau cédèrent, l'année suivante, leur affaire à Grimaud.

LES PREMIERS ASSOCIÉS

Baptiste-Paul Grimaud était à l'affût du moindre « coup ». Aussi s'associe-t-il en 1853 avec un nommé Marchand pour produire des cartes-jouets et des cartes-dominos. Puis il décide de participer en 1855 à l'exposition universelle de Paris et y obtient une « mention honorable ». Toujours friand d'innovations, Grimaud passe contrat avec Jean-Marie Blaquière, le 1er mars 1856, pour lui racheter son brevet d'invention de cartes « aérofuges ou gauffrées » ainsi que la machine spéciale qu'il a mise au point.
Mais le grand bond technologique fut l'apparition des coins ronds métallisés, auxquels, jusqu'ici, personne ne semblait avoir pensé et que Firmin Chappellier venait d'inventer. Le 21 janvier 1858, un échange de lettres scelle en quelque sorte le marché. Chappellier détaillait les avantages merveilleux des cartes à coins ronds et parlait en outre de déposer des brevets à l'étranger ; il n'hésitait pas à dire qu'« il y a là une fortune à faire en peu de temps » ! Contrat fut donc signé entre Grimaud et Chappellier le 25 juillet 1858. Celui-ci prévoit la cession à Grimaud de la nouvelle invention, moyennant versement à Chappellier de 1 200 francs par an pendant quatre ans.

L'ESSOR DE L'ENTREPRISE

Au mois d'août 1865, Grimaud quitte le local de la rue de Bondy, devenu trop petit, pour s'installer, non loin de là, au 54, rue de Lancry (10e arrondissement de Paris) où l'enseigne « B.P. GRIMAUD » est encore visible aujourd'hui au-dessus de la porte cochère. En 1866, Baptiste-Paul Grimaud prend un nouvel associé du nom de Chartier. Un apport financier qui va puissamment aider notre fabricant. Petit à petit, de nouvelles machines sont mises en service. Puis c'est au tour de Léo Marteau (neveu de Baptiste-Paul) d'être associé à l'affaire. En 1877, un brevet — le premier déposé par Grimaud — marque l'apparition des index en coin, aujourd'hui d'emploi universel Grimaud est alors le plus important cartier français et son appétit n'a plus de limite. Dès 1876, il rachète à Charles Pellerin le matériel et les modèles de cartes de la célèbre imagerie d'Épinal. Celle-ci venait de décider l'arrêt d'une activité ancestrale, quoique plutôt réduite, mais que la concurrence rendait désormais peu rentable. En 1885, Grimaud rachète 65 % du capital de Camoin, à Marseille, qui était son plus gros concurrent ; en 1888 les deux entreprises fusionnent tout en conservant leur autonomie. Grimaud emploie alors plus de 200 ouvriers à Paris. En 1891, c'est au tour de la manufacture parisienne de Lequart et Mignot de tomber dans l'escarcelle ; suivront, un peu plus tard, Bony à Lunéville, Dieudonné à Angers, Fossorier et Amar à Paris (en 1910).

LA SUCCESSION DE BAPTISTE-PAUL GRIMAUD

Baptiste-Paul Grimaud s'éteint en 1899, à l'âge de quatre-vingt-deux ans. Aussitôt, ses neveux Léo et Georges Marteau prennent sa succession. Mais Georges Marteau meurt en 1916, non sans avoir donné à la Bibliothèque Nationale la superbe collection de cartes à jouer anciennes qu'il avait constituée. La société prend alors le nom de « Chartier, Marteau et Boudin » qu'elle ne quittera plus jusqu'en 1962. En 1920, Léo disparaît à son tour, laissant Paul Marteau seul aux commandes de Grimaud. L'homme est plus épris de philosophie que de méthodes industrielles : c'est lui qui va lancer en 1930 l'« Ancien Tarot de Marseille » qui fascine, depuis, des générations d'occultistes.
Mais la guerre et la perte des débouchés coloniaux, le vieillissement des machines et des méthodes, la disparition, en 1945, du monopole d'État mettent à mal la santé de la prestigieuse firme. En 1962, Jean-Marie Simon (marque « La Ducale », à Nancy) fond sur l'empire déclinant ; mais seules la marque et la clientèle étaient reprises par une nouvelle société baptisée « J.M.S.-France Cartes ». Un chassé-croisé financier faisait passer « France-Cartes » dans le giron de Parker Brothers, qui, lui-même, passait sous le contrôle du groupe américain General Mills, devenu ainsi, en 1968, propriétaire de ce qui restait de Grimaud. De mains américaines, l'entreprise fut cédée en 1986 au groupe allemand Jany qui possède ASS, l'équivalent allemand de France-Cartes.



Au 54, rue de Lancry (10e arrondissement de Paris), l'enseigne « B.-P. GRIMAUD » subsiste encore.

DR

tifique mais aussi plus prudente, baptisée « école moderne ». Réti, Alekhine et Capablanca sont les noms qui règnent entre les deux guerres. L'impact des championnats, les revenus non négligeables que certains en tirent ne sont pas pour rien dans cet effort de réflexion. Une nouvelle race de joueurs voit le jour : les professionnels. Primes, lots, récompenses et honoraires font désormais vivre une petite élite d'individus qui se consacrent à temps plein à leur passion. On commence à utiliser les titres de « maître » et de « grand maître ». Déjà, les premières fédérations naissent : en 1904, les Anglais créent la Fédération britannique des Échecs. L'entracte de la guerre passé, les échecs redémarrent de plus belle et gagnent chaque jour de nouvelles contrées, de nouveaux continents. De sorte qu'en 1924, une quinzaine de pays réunis à Paris décident de constituer une Fédération Internationale des Échecs (F.I.D.E.) dont le rôle n'a cessé de s'étendre.
Autre phénomène propre à nos années d'entre-deux-guerres : l'émergence de l'Union soviétique. Certes, à la fin du siècle passé, la Russie avait déjà favorisé l'éclosion de quelques talents remarquables, parmi lesquels Mikhail Tchigorine. Sans parler des émigrés (on ne disait pas encore « dissidents », mais « Russes blancs »), tels Alekhine. Mais, outre leurs qualités propres, les Russes — pardon les Soviétiques — allaient trouver des raisons idéologiques que, déjà le mouvement ouvrier européen, alors au faîte de sa puissance, avait faites siennes : ce jeu moral, sain, intellectuel, ne pouvait être que formateur. C'était, joignant l'utile à l'agréable, un moyen commode d'élever le « niveau de conscience des masses populaires ». Une « Internationale ouvrière des Échecs » avait même vu le jour à Hambourg en 1923, vite rejointe par l'URSS. Ajoutons que Lénine ne cachait pas son intérêt pour le jeu, et on comprendra mieux l'engouement d'un pays communiste pour un divertissement qui fut longtemps aristocratique. Intégrée dans les premiers plans quinquennaux, l'aide à la diffusion des échecs sera un levier incomparable pour former de grands joueurs. Déjà, dès les années trente, les meilleurs d'entre eux sont enfin autorisés à rencontrer leurs pairs d'Occident.
Nul n'imaginait ce qui allait suivre : l'URSS est alors très isolée, aussi bien diplomatiquement qu'en matière d'échecs. Son adhésion à la FIDE ne se fera qu'en 1947. Mais depuis, quel festival !

POUR CEUX QUI VEULENT TOUT SAVOIR

Il fallait un complément à l'Évangile (échiquéen) selon Murray : c'est Richard Eales, *Chess. The History of a Game* (Londres : Batsford, 1985 — on vous en a déjà parlé), qui chante les louanges du grand ancêtre et traite remarquablement l'histoire du jeu au XXe siècle. L'histoire de la belote est en revanche purement inédite ! Et celle de Baptiste-Paul Grimaud aussi ! Quelle chance vous avez !



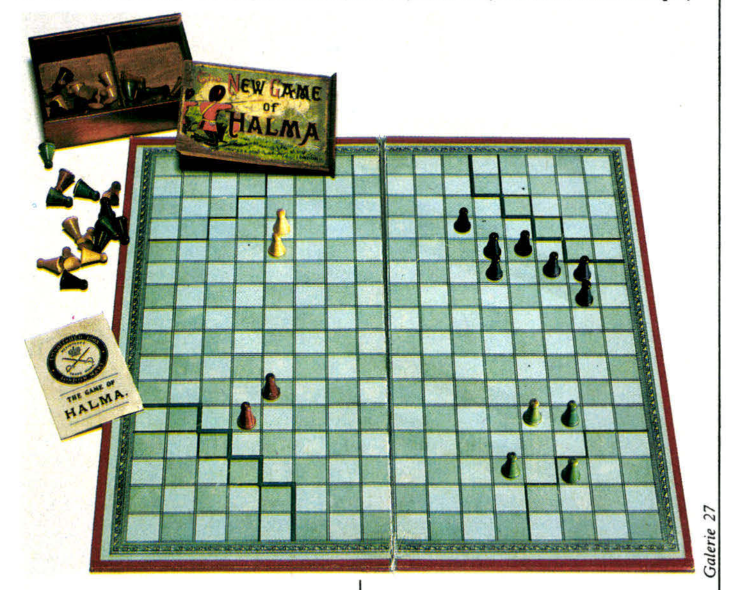
Galerie 27

« Jeu des QuatrArmes » édité par Bouquet, Paris, vers 1915-1917, création d'O'Galop. (Marius Rossillon, + 1946), célèbre caricaturiste du début du siècle et créateur du « Bibendum » Michelin (Collection Tortue Électrique.)

LES PREMIERS JEUX COMMERCIAUX

C'est l'avènement des jeux commerciaux qui caractérise peut-être le mieux l'ère industrielle que nous vivons. Depuis 1850 environ, l'Europe et les États-Unis se dotent de moyens de production qui dépassent le cadre artisanal. L'économie se modifie, les usines se multiplient. On sait enfin multiplier à l'infini toutes sortes d'objets. Si les matériaux employés perdent en noblesse, ils y gagnent en malléabilité : les premières matières plastiques — corozo, ébonite, celluloïd, galalithe, bakélite, etc. —succèdent à l'ivoire, à l'ambre, à la porcelaine ou même au bois ou à l'os. Ces matières modernes, la maîtrise des couleurs imprimées (la chromolithographie, notamment), les nouvelles législations vont favoriser l'apparition de jeux originaux, dûment brevetés et fabriqués en grandes séries. De ces innombrables créations, il ne reste plus aujourd'hui que quelques best-sellers dont les qualités ne sont plus à démontrer.

Halma avec son plateau — John Jaques and Sons, Londres, vers 1925. (Collection Tortue Électrique.)



Galerie 27

Aujourd'hui un peu délaissé, si ce n'est en Allemagne, le jeu de Halma semble avoir été inventé vers 1880. Il reprend le principe de l'échiquier (des cases noires et blanches, mais au nombre de 256) ; chacun des quatre joueurs doit s'efforcer d'investir un camp adverse. Le Reversi n'a, quant à lui, rien perdu de son succès, au contraire. Inventé en Angleterre en 1888, il est réapparu ces dernières années sous le nom d'Othello, et revendiqué par les Japonais ! Le principe est bien connu et use ici encore d'un échiquier uniforme où l'on place des pions qui ont pour particularité de pouvoir être retournés et, ainsi, de changer de camp.

Avec le Ludo, on délaisse les jeux de stratégie au profit des jeux de parcours. Il s'agit en fait d'un ancien jeu indien, le pachisi, qu'un habile Britannique breveta dans son pays en 1896. Le pachisi (voir *J&S* n° 16) est un jeu de parcours traditionnel de l'Inde, en forme de croix, dont le nom signifie « 25 ». Généralement présenté sur une pièce de tissu, il nécessite quatre pièces en forme de dômes pour chacun des quatre joueurs et des coquillages (cauris) servant de dés, parfois complétés par des dés longs à quatre faces. Il suffisait de troquer les dés et les cauris traditionnels contre des dés cubiques plus familiers et d'en livrer des versions imprimées, telles qu'on en trouve encore dans toutes les boîtes à jeux pour enfants. Le jeu des petits chevaux n'est autre que la version française de la chose. Ici, les pions simples ont fait place à des pions-chevaux et le premier arrivé gagne. En France, Charles Watilliaux créera nombre de petits jeux charmants entre 1874 et 1908.

Même le premier conflit mondial fut propice à la création ludique, comme en témoigne ce « Jeu des Quatr' Armes ». La guerre terminée, le mouvement s'amplifie dans les années trente. Cette création prolifique, usant et abusant de vieilles ficelles, n'a guère laissé de traces. Seuls quelques grands classiques ont marqué leur temps. Le Scrabble est de ceux-là. Comme le Monopoly, le Scrabble est né des loisirs forcés d'un architecte américain, Alfred Butts, victime de la grande crise de 1929 (il ne fut commercialisé qu'en 1953). Il n'était pourtant pas le premier jeu de lettres, car le Lexicon et autres Diamino l'avaient devancé de quelques années.

Quant au Monopoly, tout le monde connaît son histoire, qui a été contée plusieurs fois, notamment lors du cinquantième anniversaire du jeu, fêté par la firme Parker Brothers qui en détient les droits mondiaux (voir *J&S* n° 20). Rappelons que c'est à Charles Darrow, représentant au chômage dans les années trente, que l'on doit ce coup de génie. Obligé dans un premier temps de s'auto-éditer — un problème que beaucoup de créateurs connaissent... —, il finit par trouver un terrain d'entente avec Parker. Le jeu, à peine modifié, fut lancé en 1935 et connaît depuis un succès mérité. Il s'agit d'un jeu de parcours, inspiré de l'antique jeu de l'oie, mais enrichi de nombreuses situations originales. C'est, comme on sait, la ville d'Atlantic City, dans l'état de New Jersey (non loin de New York), qui servit de modèle à l'archétype américain. Paris fournit le cadre de la version française.

Le jeu de société, au sens moderne du terme, était né. Il faudra attendre que le monde se relève des cendres de la Seconde Guerre mondiale pour voir les créations se multiplier. Mais vous, il vous faudra attendre deux mois pour lire, de notre fabuleuse histoire, la suite et la fin... toute provisoire !

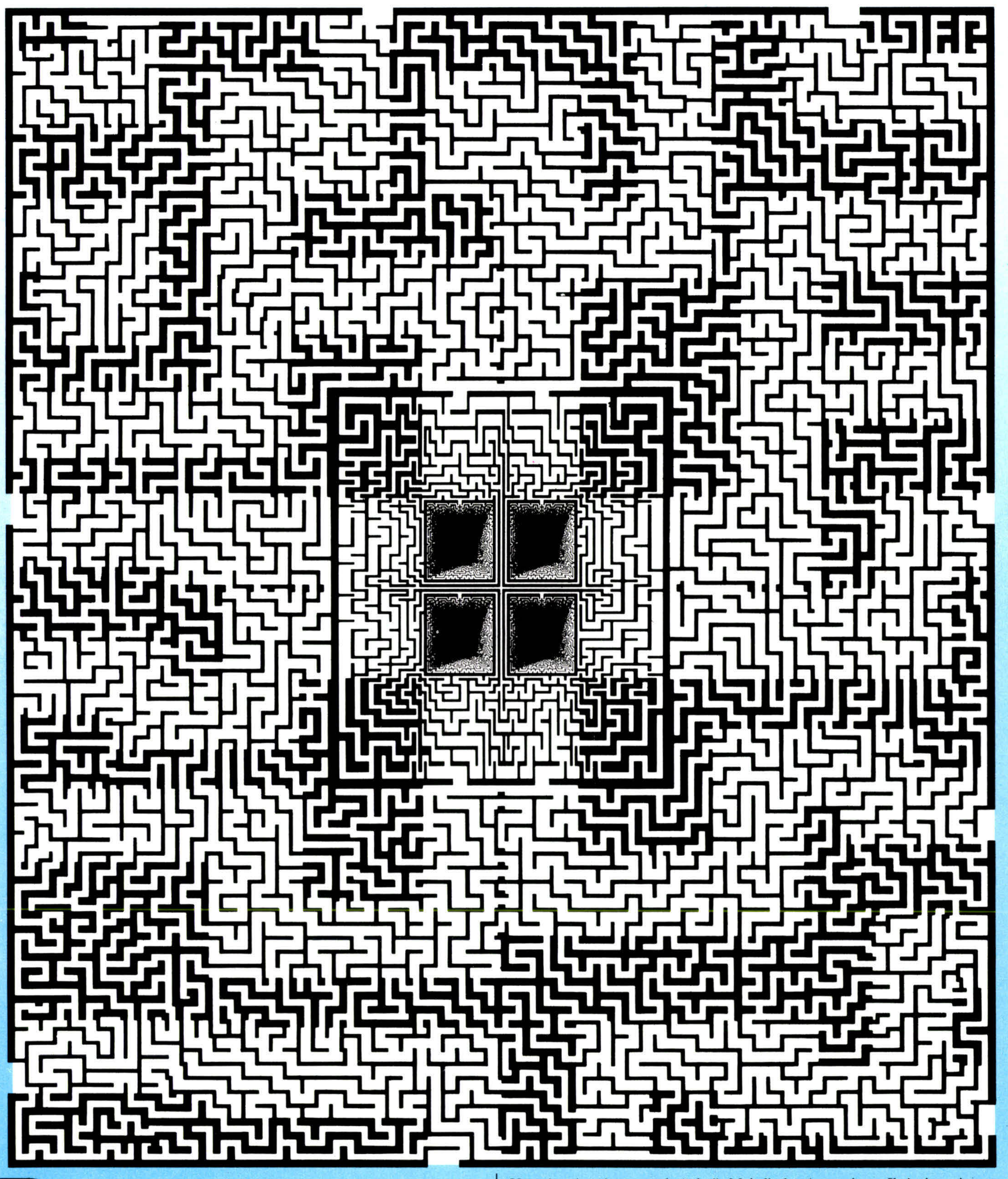


Galerie 27

Reversi — John Jaques and Sons, Londres, vers 1925. (Collection Tortue Électrique.)



JG
JEUX DE GUERRE
DIFFUSION
et
JEUX
DESCARTES
2 SPÉCIALISTES S'UNISSENT
pour mieux vous servir
6, rue Meissonier, 75017 PARIS
Tél. : 42.27.50.09
(ouvert du lundi au samedi de 10 heures à 19 heures)
Le plus grand choix de figurines historiques...
Tous les jeux français et étrangers...
PROFIT
Av. Niel
rue de Courcelles
rue de Prony
Av. de Wagram
rue Jouffroy
Av. de Villiers
Pl. des Ternes
Pl. Ch. de Gaulle
rue Meissonier
Bd de Courcelles
rue Cardinet
Av. Hoche
Samedi 17 octobre 1987
JOURNÉE EXCEPTIONNELLE
• Pour les 100 premiers clients
Un jeu au choix dans la gamme JEUX DESCARTES avec une réduction de 50 % (un seul jeu par client)
• Des figurines gratuites
• Des chèques-cadeaux
• Dédicace par J.J. PETIT et J.M. HAUTEFORT de leur jeu "LES AIGLES" de 16 h à 19 h.



PROFONDEURS IX

Voici maintenant plus d'un an qu'étage après étage, vous tentez de remonter de ce gouffre. Vos efforts sont enfin récompensés : vous voici sorti du puits.

Vous êtes à présent sur du "plat". Mais l'odyssée continue. Il s'agit toujours de trouver une issue.
Aujourd'hui vous devez rejoindre votre point de sortie de la précédente "profondeur" (voir la solution page 119) à l'une des huit ouvertures sur l'extérieur de ce niveau. Il n'y a qu'une solution, bien sûr...

Solution (et suite !) dans le prochain numéro

CHAMPIONNAT DE FRANCE DES JEUX MATHEMATIQUES ET LOGIQUES

Le championnat 87 est fini... Vive le championnat 88 ! Mais pour figurer l'an prochain dans le palmarès, vous avez tout intérêt à vous préparer dès maintenant. A commencer, bien sûr, par les problèmes de la finale qui vient de se dérouler.

Cent dix "athlètes de l'esprit" réunis à Parthenay les 10 et 11 juillet derniers. C'était la finale du premier championnat de France des jeux mathématiques. Humour et bonne humeur ne l'ont en rien cédé à l'extraordinaire concentration des participants. Vite oubliées la fatigue du voyage ou la grogne à la découverte d'un hébergement qui aurait pu être plus confortable. L'important, plus que de l'emporter sur les autres concurrents, était avant tout de vaincre ce que nous appelons casse-tête et ce qu'on dénommait là "jeux-problèmes". Bref, relever ces défis à la logique, à l'intuition et au bon sens.

Et dans ce domaine, on a pu relever de véritables exploits. D'abord celui de Dominique Ceugniet, le meilleur toutes catégories confondues, qui résolvait 10 des 12 casse-tête proposés dans les 6 heures imparties. En exactement 5h15! Vous allez pouvoir vous-même, chronomètre (ou calendrier!) en main, apprécier la performance! Ou encore celle de Patrick Duquennoy, un brillant lycéen lillois qui, ayant raté un train, arrivait sur les lieux de la compétition une heure et demie après le début de l'épreuve. Trop tard! Les sujets étaient déjà sortis de la salle entre les mains de journalistes. Il n'était plus question que le malchanceux concurrent puisse être classé. Pourtant, hors concours, avec un terrible handicap de temps, il parvenait à résoudre 8 des casse-tête... ce qui lui aurait permis de remporter le titre dans la catégorie "2e cycle"!

En catégorie "1er cycle", c'est François Aberici, 15 ans, qui a terminé seul en tête.

LA VALEUR N'ATTEND PAS...

Elève brillant en mathématiques comme dans toutes les autres matières, il vient d'obtenir son brevet avec une moyenne de 17. Ce qui le place le premier de son établissement, le collège Max-Dussuchal de Villers-Cotterêts (Aisne).

Mais François, passionné d'informatique et de jeu d'échecs, trouve tout de même le temps de s'adonner plusieurs fois par semaine au basket et au base-ball et de jouer du saxophone avec l'harmonie municipale. Amateur de jeux en tout genre, abonné depuis plusieurs années à *Jeux & Stratégie*, c'est par l'intermédiaire de notre revue qu'il a pris connaissance de l'existence du championnat.

François en a fait immédiatement part à son professeur de mathématiques, et c'est grâce à lui que toute la classe a pu participer. François a l'habitude de prendre très à cœur tout ce qu'il entreprend. Il s'est donc entraîné de façon régulière et avec beaucoup de sérieux afin d'être prêt pour le grand jour.

En finale, il a été le seul à déjouer les pièges de cinq des difficiles jeux-problèmes et à, ainsi, remporter, outre le titre prestigieux, un ordinateur Atari 520 ST.

L'année prochaine, sa tâche sera ardue puisqu'il se mesurera, en catégorie lycée, à ses aînés de premières et terminales.

Signalons enfin, pour la petite histoire, que le grand vainqueur, Dominique Ceugniet, ingénieur chez Control Data qui avait rempli un peu trop distraitement le bulletin réponse aux éliminatoires publiée dans *J&S* a dû se repêcher en se qualifiant pour la demi-finale de France-Culture!

PALMARES

Voici donc la liste des champions dans chaque catégorie avec, entre parenthèses, le nombre de casse-tête qu'ils ont résolus.

OPEN

1er Ceugniet Dominique (10)
2e Arbogaast Claude (9)
3e de la Fouchardière Jacques (9)
4e Leroy Hervé (8)
5e Groff Jean-François (8)

LYCEE

1er Notebaert Nicolas* (7)
2e Colin Antoine* (7)
3e Rouzeau Sylvain (6)
4e Coquillard Fabrice (6)
5e Audigier Jean-Marie (6)

** départagés au temps*

COLLEGE

1er Alberici François (5)
2e Patron Yves (4)
3e Vergé Damien (4)
4e Sauzay Mathieu (3)
5e Bouchired Steven (2)

CONCOURS PARALLELE

(ouvert à tous ceux qui n'étaient pas passés par les qualifications)

1er Daguet B. (7)
2e Burgaud J.Y (6)
3e Tastet M (5)
4e Papin M (5)
5e Bruche G. (4)

Les participants à la tête pleine ne sont pas repartis les mains vides. Car outre les micro-ordinateurs (Atari 1040 et 520 et Thomson MO6) et les encyclopédies complètes (Encyclopaedia Universalis) qui récompensaient les premiers, de très nombreux autres prix furent distribués: livres et logiciels Hatier, collection du "Petit Archimède", calculatrice Hewlett Packard, abonnements à *Jeux&Stratégie*...

A noter que le premier volume des annales du championnat, éditées par Hatier, est d'ores et déjà disponible et que la Fédération française des jeux mathématiques annonce le lancement de *Tangente*, "le premier magazine de culture mathématique" (Abonnements: FFJM, 7, square Villarets de Joyeuse, 75017 Paris).

A présent, à vous de jouer. Voici les 12 casse-tête de la finale. Les concurrents avaient 6 heures pour les résoudre. Vous, vous aurez... 2 mois!

LES DOUZE POINTS

Parmi les douze points du dessin, quel est le nombre maximum N de points qu'on peut choisir sans que quatre quelconques d'entre eux puissent former un rectangle à côtés horizontaux et verticaux ?

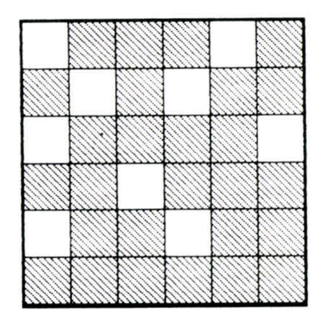
• • • •
• • • •
• • • •

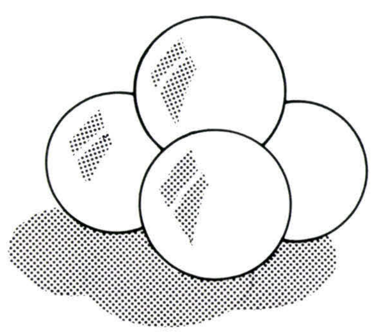
GRILLES DE MATHIAS

On appelle grille de Mathias un cache ayant la forme d'un quadrillage 6×6 qui laisse apparaître le quart des cases blanches (soient 9 cases) d'un damier uni fixe de même forme situé sous ce cache.

Lorsque le cache effectue 3 rotations d'un quart

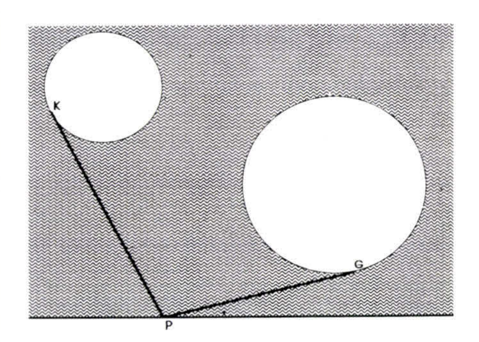
de tour, il laisse alors apparaître une fois et une seule chacune des cases blanches du damier. Combien existe-t-il de grilles de Mathias différentes ayant un trou en haut à gauche à l'instar de celle-ci ?





Quel est le diamètre maximum du cochonnet, sachant qu'il est resté coincé entre les quatre boules ? On arrondira au dixième de milimètre le plus proche.

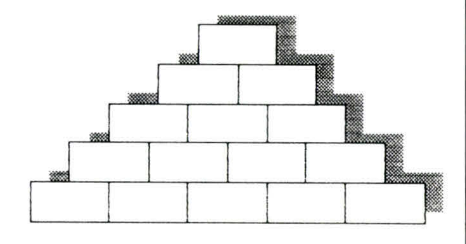
Où le gérant doit-il placer Punkt pour minimiser ses coûts ? Vous représenterez Punkt par une croix sur le dessin à l'échelle.



LE PODIUM MAGIQUE

Remplissez le podium avec des nombres entiers positifs non nuls, tous différents, tels que :

- la somme S des nombres placés sur une même ligne soit la même, quelle que soit la ligne.
- S soit minimale
- le total T des plus grands nombres de chaque ligne soit minimal.

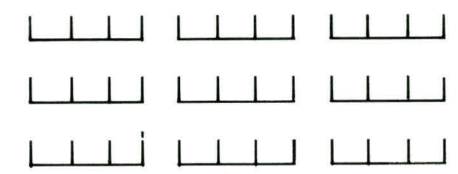


APRES LA VIRGULE

On effectue la somme :
1/10 + 2/100 + 3/1000 + 4/10000 + ... + N/10N
autrement dit 0,1 + 0,02 + 0,003 + ... et ainsi de suite à l'infini, et on écrit cette somme dans le système décimal. On obtient ainsi un certain nombre. Dans ce nombre, quels sont les 1987e, 1988e, 1989e et 1990e chiffres après la virgule ?

TRICUBES

Trouvez les nombres entiers positifs N de trois chiffres, égaux à la somme des cubes de leurs chiffres.



LE COCHONNET

Trois boules de pétanque, sphères parfaites de 10 cm de diamètre, sont posées sur une surface plane horizontale en se touchant mutuellement. Une quatrième boule identique est posée dessus, conformément à la figure ci-contre.

EGALE –1 !

Il s'agit d'exprimer le nombre –1 à l'aide des seuls chiffres 1, 9, 8 et 7 intervenant dans cet ordre. A part ça, vous avez le droit à tous les symboles mathématiques usuels, de placer un chiffre en exposant, etc.
Bien sûr, il y a de nombreuses solutions. Trouvez-en au moins dix.

DOMAINE DE JOFROI

Le domaine du vieux Jofroi est un terrain rectangulaire situé dans la commune de Trigonopolis. Cette commune a la forme d'un triangle équilatéral de 1 km de côté. Les sommets du terrain de Jofroi sont tous situés sur le périmètre de cette commune.
Quelle est, en hectares, l'aire de ce domaine, sachant que c'est le plus grand rectangle qu'il est ainsi possible d'inscrire dans Trigonopolis ? Vous arrondirez, le cas échéant, à l'unité la plus proche.

MESSAGE DU COSMOS

A l'écoute des étoiles, un astrophysicien relève un message très proche du morse.
Il s'agit en effet d'une suite ininterrompue de signaux brefs (•) ou longs (–).
En retranscrivant le message, qui commence par un signal bref (•), le savant s'aperçoit que si on remplace chaque signal bref (•) par la suite bref-long (•–), et chaque signal long (–) par la suite long-bref (–•), le message reste inchangé.
Quel est le 1987e signal du message et les trois qui le suivent ?

NAVIGATION MARITIME

La compagnie maritime qui relie, dans la mer Baltique, les îles circulaires de Klein et de Gross au continent doit choisir Punkt, le point d'accostage des navires sur la terre ferme.
Les trajets, qui s'effectuent suivant l'itinéraire Klein-Punkt, Punkt-Gross et vice versa, sont rectilignes et tangents aux îles.
Le coût du trajet est proportionnel à la somme des carrés des distances parcourues sur chaque étape ($KP^2 + PG^2$).

PATRICIA

Logopolis, Mathépolis et Numéville forment un triangle équilatéral. Patricia, la téméraire exploratrice, sait qu'elle se trouve à l'intérieur de ce triangle, à 300 km de Logopolis, à 400 km de Mathépolis et à 500 km de Numéville. Quelle est, à 10 km^2 près, la surface du triangle équilatéral ?

LES TROIS CADEAUX

Ce matin, trois jeunes Japonais reçoivent chacun un cadeau. Chacun des trois paquets à la forme d'un parallélépipède rectangle. Leurs dimensions sont différentes, et ce sont des nombres entiers de centimètres.
Au Japon, pour savourer la joie d'un cadeau, on laisse le paquet intact pendant plusieurs jours. Ainsi font nos trois compères. Le premier jour, poussés par la curiosité, ils mesurent le volume des paquets. Surprise : ils trouvent des volumes identiques !
Le deuxième jour, ils défont les ficelles, et les mesurent (longueur hors nœuds). Nouvelle surprise, les longueurs sont les mêmes !
Quelles sont en centimètres les dimensions des trois paquets, sachant qu'aucune ne dépasse un mètre ?
Il y a plus de 300 solutions possibles. Trouvez-en au moins une !



PALAIS D'AFFOLEMENT

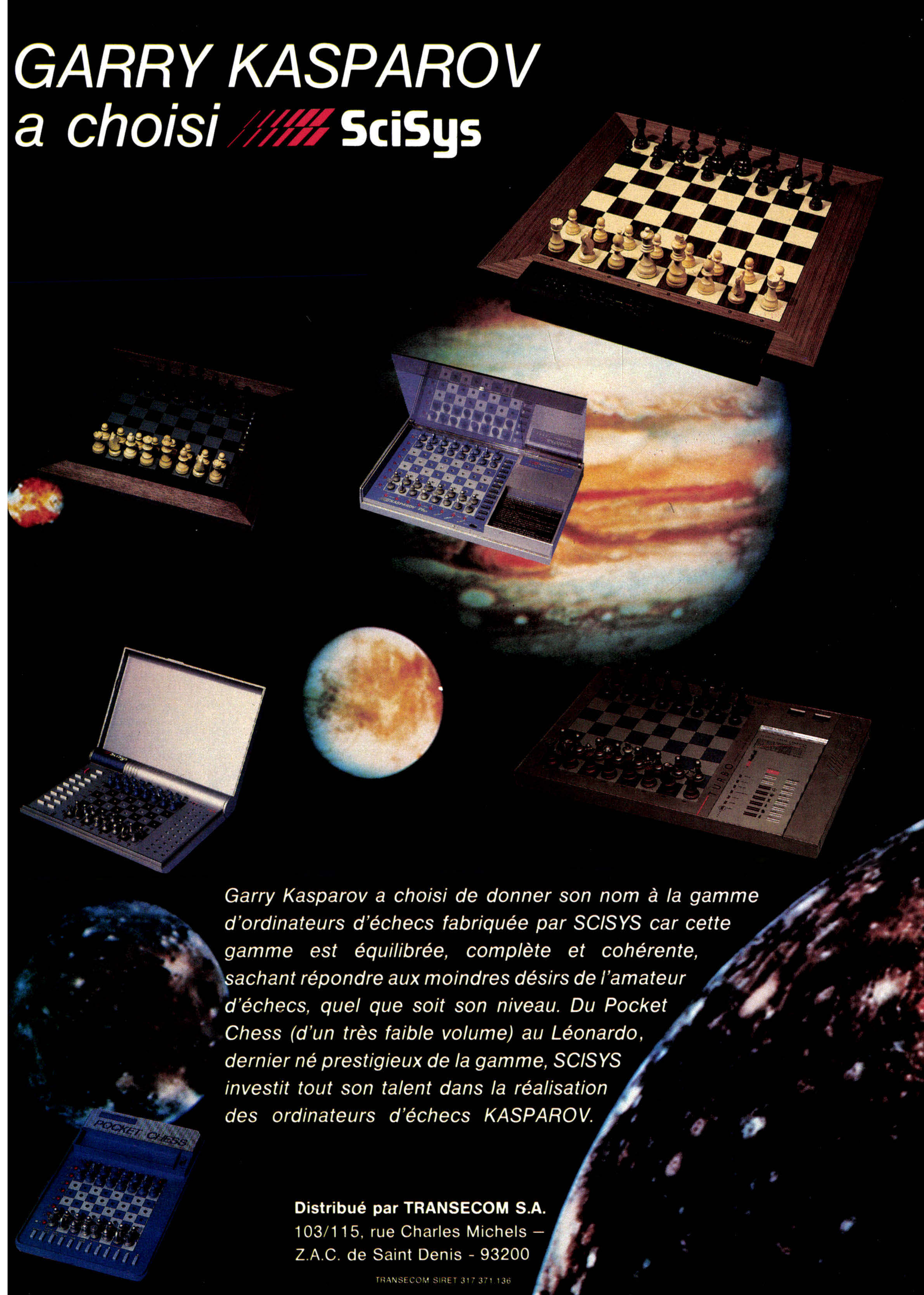
Pris au "pied de la lettre", ces deux idéogrammes chinois signifient "Palais d'affolement"; on peut en deviner l'étymologie dans le second monogramme grâce aux deux enceintes et au toit : protection du ciel; dans le premier, il y a séparation de grains par le battage : le choix, la décision et une forme transfigurée par les siècles : le pied, le pas; d'où en un seul monogramme : l'affolement, voire la passion.

Réunis ensemble, ils formulent de nouveau une idée, un concept, que vous aviez peut être pressenti : labyrinthe.

Trouvez le chemin clair qui relie les deux flèches.



Solution page 124


GARRY KASPAROV
a choisi SciSys
Garry Kasparov a choisi de donner son nom à la gamme d'ordinateurs d'échecs fabriquée par SCISYS car cette gamme est équilibrée, complète et cohérente, sachant répondre aux moindres désirs de l'amateur d'échecs, quel que soit son niveau. Du Pocket Chess (d'un très faible volume) au Léonardo, dernier né prestigieux de la gamme, SCISYS investit tout son talent dans la réalisation des ordinateurs d'échecs KASPAROV.
POCKET CHESS
TURBO
Distribué par TRANSECOM S.A.
103/115, rue Charles Michels —
Z.A.C. de Saint Denis - 93200
TRANSECOM SIRET 317 371 136



ALLEZ PLUS LOIN

AVEC

ALLO-CLUB
(1) 43.36.57.53
SERVICE VPC INFO-JEUX MAGAZINE

GAGNEZ du temps : commandez par téléphone ou par courrier



TAC-TIC 8 rue Pestalozzi
75005 Paris (métro Monge)

☐ **LE CHOIX :** Un grand choix de jeux de rôle et de simulation à "dévorer" dans le catalogue en couleur **GRATUIT** sur simple appel ou par courrier. (bon ci-dessous à renvoyer sans règlement)

☐ **LES PRIX :** Ils ne sont pas faits aux dés et ménagent votre bourse. Il existe également un système de remises à découvrir dans la documentation.

☐ **LA SECURITÉ :** Notre spécialisation est un gage de sécurité. Vous achetez le produit que vous désirez réellement. ALLO-CLUB vous informe sur les nouveautés et guide votre choix sur votre demande.

☐ **LE SUIVI :** Un système de traitement informatique des commandes permet un réel suivi du client et du joueur. Une fiche client est jointe à chacune de vos commandes, elle vous permettra de gérer votre budget loisir.

☐ **LE SERVICE :** ALLO-CLUB est aussi un service d'information pour tous les passionnés de jeu de rôle et de simulation. Appelez-nous !

Venez nous rencontrer à la BOUTIQUE-CLUB TAC-TIC. Nous parlons le même langage.
TLJ sauf mardi de 12H30 à 19H - Mer & Sam. de 10H à 19H

BON DE COMMANDE
ET DE DEMANDE D'INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES
à renvoyer à DIAPHANE VPC 8 rue Pestalozzi 75005 Paris.

NOM : ....
PRÉNOM : ....
ADRESSE : ....
VILLE : ....
CODE POSTAL : .... TEL : ....

J. S. 47

DESIGNATION DES JEUX	PRIX
CATALOGUE COULEUR	*GRATUIT*
....	....
L'offre spéciale	99 F
Offre valable jusqu'au 31.10.87	....
....	....
Participation aux frais	25 F
TOTAL	124 F

LE DROIT A LA DIFFERENCE

La cavalerie se déplace plus vite en plaine qu'en montagne ! Bien sûr. Mais les wargames n'ont pas inventé les « effets du terrain ». Les cases du plateau d'un jeu « classique » peuvent aussi modifier le cours du jeu. Voici quelques exemples.

Les plateaux de jeu classiques sont tous symétriques, et quand ils différencient leurs cases, ce n'est que pour la commodité de l'œil (Echecs, Dames). On peut introduire un champ tactique supplémentaire en créant des différences réelles entre les cases, qui leur donnent des valeurs autres que celles qu'elles tirent de leur seule position sur le plateau. Pour garder un jeu équilibré, il faut cependant prendre garde que le terrain ainsi créé soit bien lisible, et que le supplément de complexité apporté par la différenciation des cases soit compensé par une certaine simplicité des règles de jeu proprement dites. Il est ainsi possible, tout en conservant une valeur égale aux cases, de rompre avec la symétrie classique et de jouer sur des terrains de formes diverses, voire aléatoires.

Plus fréquents sont les jeux qui utilisent un tableau de forme classique mais où certaines cases (parfois toutes) sont différenciées par la couleur, un chiffre ou un symbole quelconque, et présentent des propriétés particulières. On y retrouve toutes les grandes familles : combat (*Oktro, Fous du Roi*), course (*Tripples, Schaska*), atteinte d'une case (*Jeu de la jungle*), obtention d'une figure (*Finesse, Sequenz*), blocage (*Samourai*), accumulation (*Skirrid*). Quelques jeux, enfin, vont plus loin en donnant aux cases le pouvoir de modifier la valeur des pièces qui s'y posent; ils peuvent utiliser pour cela une influence magnétique occulte, (*Shogun, Troisième force*) ou la combinaison des couleurs principales (*Daméléon, Arlequin*).

Les jeux présentés ici, à objectifs divers, participent du second type.

VECTEURS

(D'après Vector, Ed. F.X Schmid)

Joueurs: 2 ou 4

Matériel: un damier de 9×9 cases dont certaines portent des symboles. 48 cartes spéciales, soit 4 séries de 12 cartes comprenant 8 cartes de direction : N-NE-E-SE-E-SO-O-NO et 4 cartes de vitesse : 1-2-3-4. Ces cartes ne "servent" que de témoins des annonces. Il n'est donc pas nécessaire de consacrer un soin particulier à leur réalisation. Dans la pratique, de simples indications écrites sur de petits bouts de papier feront l'affaire.

Objectif: accumuler des points en fonction du déplacement du pion.

Préparation: le damier est orienté selon les points cardinaux, pour déterminer les déplacements du pion.

Les joueurs se répartissent les quatre points cardinaux : Nord, Sud, Est et Ouest et s'installent auprès des bords correspondants. Pour le jeu à deux joueurs, chacun jouera deux points opposés.

Le pion est placé sur la case centrale du jeu.

Marche du jeu: un tour de jeu est composé de quatre déplacements du pion, déterminés par les joueurs de la façon suivante :

Au premier tour, Nord commence. Il pose une carte de direction de son choix. Est, puis Sud, puis Ouest font de même, chacun leur tour. Nord pose alors une carte de vitesse, face visible. Puis Est, Sud et Ouest font de même, chacun leur tour. Le pion est alors déplacé selon les ordres de Nord, puis selon ceux d'Est, de Sud et d'Ouest.

Après chaque déplacement, des points sont attribués en fonction de la case atteinte. Les cases marquées d'un chiffre seul rapportent des points, positifs ou négatifs, à celui qui a commandé le déplacement. Les cases marquées d'un chiffre et d'une lettre rapportent des points, positifs ou négatifs, au joueur indiqué par la lettre. Enfin, les cases marquées d'une lettre seule entraînent la perte du tour suivant pour le joueur correspondant.

Par ailleurs, si l'ordre d'un joueur envoie le pion hors des limites du damier ou sur la case centrale, le déplacement n'est pas effectué, et le joueur perd un point ainsi que son tour suivant.

Lorsque les quatre déplacements ont été effectués, les joueurs ramassent leurs cartes et un nouveau tour commence. Après Nord, c'est Est qui entame le second tour, etc.

Fin de la partie: la partie se joue en 12 tours de jeu, les points étant cumulés. Le meilleur score final gagne la partie.

Variante stratégique: elle nécessite quatre cartes supplémentaires de vitesse par joueur : 1, 2, 3 et 4. Pendant chaque période de deux tours, soit huit coups, les cartes posées par les joueurs ne sont pas reprises, ce qui entraîne l'épuisement progressif de leur main. Les cartes ne sont reprises qu'à l'issue de chaque période pour entamer la suivante.

Nord

Ouest / Est

	+4		E -2	N +2		+3		
	-2		+1	5		O -1	-2	4
+3	5 -1	O			+2	N		
		+2	N +1	-1	E +1		+1	S -2
O +2	E		-1		-1		O	E +2
N -2	+1		O +1	-1	S +1	+2		
		S	+2			E	N -1	+3
+4	-2	E -1		N	+1		-2	
		+3		S +2	O -2		+4	

Sud

Exemple de début de partie:

1er tour: *Nord: NO-2. Ouest passera le prochain tour*
Est: O-2. Marque 3 points positifs
Sud: S-3. Fait marquer 2 points négatifs à Nord
Ouest: E-1. Marque 1 point positif

2e tour: *Est: E-1. Case vide: rien ne se passe*
Sud: S-3. Marque 3 points positifs
Ouest: Passe
Nord: N-2. Sud passera au prochain tour.

QUANDARY

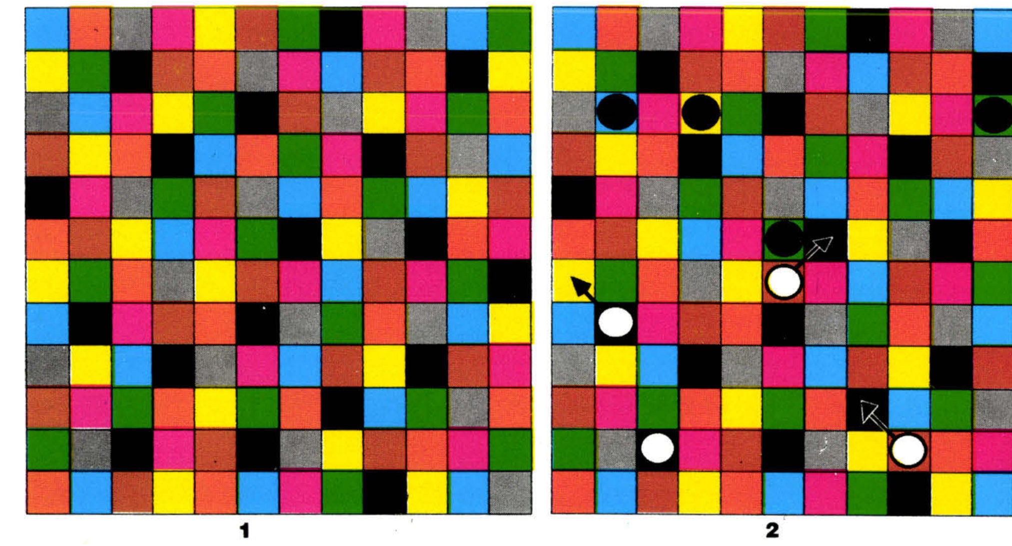
(Editions Spear's)
Joueurs: 2
Matériel: un damier de 12×12 cases coloriées selon 8 couleurs différentes.
4 pions par joueur.

Objectif: faire parvenir un de ses pions sur une des cases de la rangée opposée.

Préparation: les joueurs se font face et placent leurs pions sur quatre des douze cases de la première rangée devant eux. Ce placement, laissé au choix de chaque joueur, doit être fait en cachette de l'autre (en plaçant un écran temporaire au centre du damier).

Marche du jeu: chaque joueur à son tour déplace un de ses pions vers l'avant, sur une des trois cases contiguës à celle qu'il occupe. La case d'arrivée doit être libre et sa couleur doit être celle d'une des quatre cases placées devant les quatre pions adverses; toutefois, si l'une ou plusieurs de ces quatre cases sont occupées par un pion quel qu'il soit, leur couleur n'est pas utilisable.
Si un joueur ne peut déplacer aucun de ses pions en respectant les règles, il est bloqué et passe son tour en attendant de pouvoir rejouer.

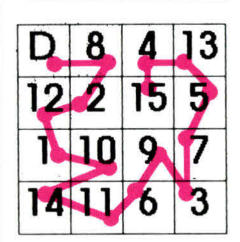
Fin de la partie: le vainqueur est celui qui parvient à mener un de ses pions sur une des cases de la rangée de départ de son adversaire.
Si les deux joueurs sont bloqués, la partie est nulle.



1. le plateau de jeu
2. A blanc de jouer. Les trois cases libres devant les pions noirs sont respectivement jaune, noire et grise. La case devant le pion noir central étant occupée, on n'en tient pas compte. Blanc peut donc jouer un pion sur une case jaune ou noire (flèches). Il n'a pas de case grise à sa portée.

BOXE

(Sid Sackson)
Joueurs: 2
Matériel: papier et crayons
Objectif: gagner le maximum de 15 rounds d'un combat
Préparation: chaque joueur dessine une grille de 4×4 cases. Il y inscrit un "D" dans la case du coin supérieur gauche, puis, secrètement, l'ensemble des nombres de 1 à 15, dans l'ordre de son choix, à raison d'un nombre par case.
Pour savoir qui commencera, on convient qu'un joueur est "pair" et l'autre "impair". Lorsque les deux grilles ont été remplies, elles sont découvertes et placées côte à côte. On fait la somme des nombres inscrits dans les cases des coins inférieurs droits; selon que cette somme est paire ou impaire, le joueur correspondant sera le leader du premier coup.
Marche du jeu: les deux grilles sont maintenues visibles par les deux joueurs.
le leader du premier coup trace sur sa grille une ligne qui joint la case D à une des cases voisines (orthogonalement ou diagonalement). Son adversaire fait ensuite de même, mais pas obligatoirement vers la même case. On compare alors les deux nombres des cases atteintes et le plus fort gagne le "round"; en cas d'égalité, le round est nul.
Pour les rounds suivants, le leader est toujours le vainqueur du round précédent sauf si celui-ci est nul, auquel cas le leader reste le même.
Il trace une ligne sur sa grille qui joint la dernière case qu'il a jouée à une case adjacente; puis son adversaire opère de même sur sa propre grille, et les nombres des cases atteintes sont comparés pour déterminer le vainqueur du round.
Une case ne peut être jouée deux fois; il faut donc toujours aller vers une case encore libre.
Fin de la partie: Le combat s'achève lorsque les 15 cases ont été utilisées.
Le vainqueur est celui qui a gagné le plus de rounds ou, en cas d'égalité, le leader du premier coup.
Si un joueur se trouve bloqué avant la fin de la partie parce qu'il n'a plus de case libre adjacente à celle qu'il vient de jouer, il perd le combat par K.-O.

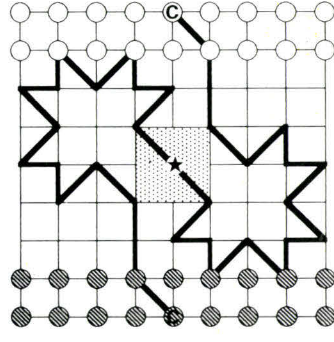


Exemple de combat. Impair l'emporte par 7 rounds à 6 (2 rounds nuls).

Pour vous entraîner, vous trouverez page 73 un programme Basic qui vous fournira un sparring partner informatique!

BLEU ET GRIS

(Henry Busch et Arthur Jaeger)
Joueurs: 2
Matériel: un plateau de 9×9 lignes sur lequel est tracé un chemin particulier et dont le centre est également spécialement marqué.
18 pièces (17 pions et 1 capitaine) par joueur.
Objectif: faire parvenir son capitaine au centre du tableau.
Préparation: les pièces sont disposées selon la figure.
Marche du jeu: chaque joueur à son tour déplace une de ses pièces.
Le capitaine avance d'une intersection à la fois en suivant le chemin tracé. Il ne peut aller sur une intersection déjà occupée.



Le tableau et la position de départ.

Les pions se déplacent d'une intersection à une intersection libre voisine le long d'une ligne orthogonale.
Ils ne peuvent pas aller sur le centre.
Capture: les pions peuvent capturer des pions adverses en sautant par-dessus le long d'une ligne orthogonale et en atteignant une case libre.
Plusieurs sauts et prises peuvent être enchaînés dans le même coup.
La prise est obligatoire, et le pion doit aller jusqu'au bout des sauts possibles. Cependant, en cas de possibilités multiples (plusieurs pions peuvent prendre ou plusieurs sauts sont possibles pour le même pion), le choix est laissé au joueur.
Les capitaines ne peuvent ni prendre ni être pris.
Fin de la partie: le vainqueur est celui qui parvient à mener son capitaine sur l'intersection centrale du tableau.
Si les deux capitaines sont bloqués dans une situation où aucun des deux joueurs ne peut forcer le passage, la partie est nulle.

JEUX DE LETTRES

LES COUSINS

Dans la liste ci-dessous, il est possible chaque fois de former plusieurs mots en remplaçant le tiret par une lettre. Quels sont les trente-six mots cachés ? On peut, ici, conjuguer.

- A N N E T O N
A C C O L - E
B A R - O N S
- U A R T
F - U X
C - A N S
- A I R E
- E N E L L E
E X O R - I S M E
- U R E T T E

MINI-TIRAGES

Au Jarnac comme au Scrabble, les coups les plus sélectifs sont souvent dus à de petits mots. A titre d'illustration, voici dix tirages de cinq lettres parmi les plus difficiles. A vous de les trouver ! (On ne conjuge pas.)

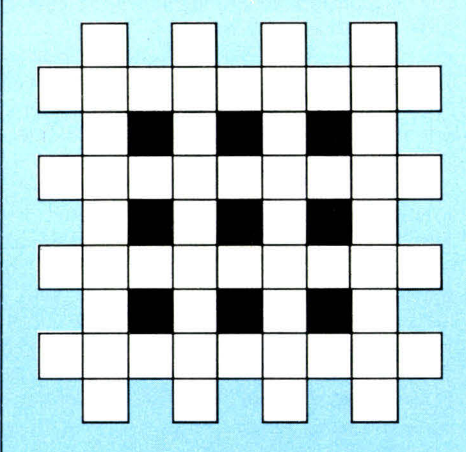
TOUR + P =
ALLO + Y =
OURS + S =
TUER + V =
ROTI + I =
OINT + R =
NOIR + P =
GARE + P =
FOUR + L =
ROTI + G =

LES ANAGRAMMES CROISÉES

Exercez-vous à trouver les mots de neuf lettres de la grille ci-contre. Le nombre de solutions possibles est indiqué entre parenthèses. (Pas de conjugaisons.)

Horizontal :
1. A D E I M N N O T (2)
2. E E I L L O P T U (3)
3. A E E F F I L R S
4. A E E E I S S T T (3)

Vertical :
1. A C E N O R S T T (5)
2. A B E F I L S T U (2)
3. A E E I N P S T U (3)
4. E E I L L S S T T (2)



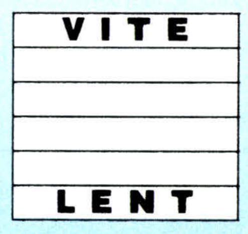
LES ANAPHRASES

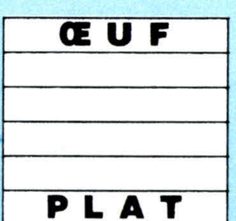
Pour comprendre les cinq phrases ci-dessous, remplacez les points par des anagrammes formées de toutes les lettres des tirages correspondants :

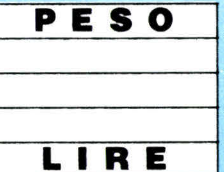
A E E G G R : L'...... est un fana de ......
A E E G I L R S : Ces .... doivent être ....
A E E I M N S : Une .... peut durer plus d'une ....?
A D E E R S T : Le public .... l'.......
C D E E F I N O T : Cette .... l'a laissée ....

DU COQ A L'ANE

Il s'agit de trouver la série de mots la plus courte permettant de relier le mot de départ à celui d'arrivée. Vous ne pouvez changer qu'une lettre à la fois, et ne pouvez intervertir les lettres. Nous vous laissons le nombre de lignes qui nous ont été nécessaires...

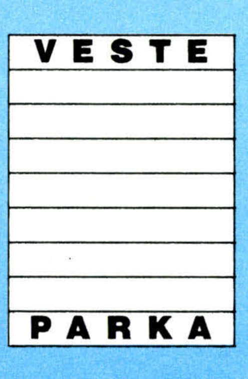






DUNE

MONT



LES ANAGAMMES

Une « anagamme » est un mot formé de l'ensemble des lettres permettant de faire un scrabble de huit lettres, à partir d'un mot de sept lettres donné.
Ainsi, BRAMAIS scrabble sur les lettres de DECRU, et CARACOS sur les lettres de INDU...

BRAMAIS + D =
BRAMAIS + E = (***)
BRAMAIS + C =
BRAMAIS + R =
BRAMAIS + U =

CARACOS + I =
CARACOS + N =
CARACOS + D =
CARACOS + U =

Les astérisques signalent le nombre de solutions possibles.



LA FILIÈRE

A partir du mot de trois lettres placé sur la grille, OUT, essayez, en ajoutant successivement dans l'ordre (d'abord E, puis Q, etc.) chacune des six lettres du tapis, de trouver la filière conduisant à un mot de neuf lettres. Les conjugaisons sont interdites, et il n'est pas permis de transformer directement un mot en son féminin ou en son pluriel.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	O	U	T						
E									
Q									
I									
S									
R									
U									

LES SOLITAIRES

Pour chacun de ces mots, il n'existe qu'un seul ajout permettant de former un mot de neuf lettres. Saurez-vous trouver ces sept solitaires ? Les conjugaisons sont interdites et il n'est pas permis de transformer un mot en son féminin ou en son pluriel, ou un participe passé en son infinitif.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
?	E	N	R	A	Y	A	N	T	
?	R	E	M	O	D	E	L	E	
?	C	I	T	A	T	I	O	N	
?	O	B	L	I	Q	U	E	R	
?	N	U	C	L	E	I	N	E	
?	M	E	M	O	R	I	E	L	
?	O	M	B	R	A	G	E	E	
?	T	O	U	S	S	O	T	E	

Solutions page 124

UN PEU D'HISTOIRE

SUR MINITEL 36-15 JESSIE ENVOI MEGA* ENVOI

Le major MacLambert avait réuni la plupart des Mega terriens. Il s'efforça d'obtenir le silence. Puis il prit la parole. "Lors de la précédente séance, nous avons parlé de matériel et autres problèmes d'intendance. Aujourd'hui, je voudrais vous rappeler certains points d'histoire et quelques données actuelles sur les planètes de l'Assemblée galactique. Ecoutez bien, pour une fois, cela pourrait vous être utile pour une prochaine mission. » Evidemment, les plus attentifs remarqueront que ce qui suit est le développement des pages 54 à 56 de la règle de MEGA2.

LES MONDES

Le terme sous lequel on regroupe tous les mondes connus (et il y en a!) est l'Œcumène*. Il se divise en cinq types de planètes:

• **Les Zéros**. Répertoriées à l'aide de télescopes, on les suppose dépourvues de vie intelligente. On n'en a, en tout cas, jamais décelé de trace. Il faut dire que personne n'y a jamais posé le pied! Le terme "zéro" fait allusion à leur fiche signalétique, qui ne comporte que les coordonnées de la planète et des suites de zéros.

**Terme consacré, entre autres, par les récits de Ursula Le Guin (voir* Le Livre d'or *d'Ursula Le Guin, chez Press Pocket).*



• **Les Extérieures**. Le terme "Extérieure" n'a ici aucun sens de situation. Il indique simplement que ces mondes n'entretiennent aucun contact avec l'AG et n'utilisent pas, ou plus, le voyage spatial. Les (planètes) Extérieures peuvent être d'anciennes colonies isolées depuis longtemps.
Cataclysme, holocauste ou repli volontaire sur elles-mêmes peuvent expliquer ce silence. On connaît parfois cette cause... pas toujours!

• **Les Neutres**. La neutralité de ces mondes est garantie par une dissuasion militaire infaillible, un plan d'évacuation imparable, et le fait que détruire la planète par elle-même n'offre d'intérêt pour personne, alors que des terrains neutres sont utiles à tous. Ce sont souvent (voir dessin p.54 des règles de MEGA2) des planètes de villégiature, de sport ou de spectacle, ou destinées aux rencontres diplomatiques. Elles sont alors désertes en dehors de ces rencontres.

• **Les Liste blanche ou Liste rouge**. Les mondes "Liste rouge" correspondent à certaines administrations de l'AG, aux services de renseignements et divers "ministères", comme l'important ministère des Planètes Primitives et de la Non-Ingérence, ou encore aux planètes d'entraînement de la Garde Galactique. Les "Liste blanche" sont des planètes "ermitages". Leur secret vise surtout à protéger des individus ou des groupes privés: planète personnelle de repos d'un gros ponte de l'AG, ou encore propriété de la Guilde des MEGA. La Garde Galactique ne met jamais le pied sur ces dernières.

• **Les Fédérés**. Les mondes fédérés regroupent en fait toutes les autres planètes: en contact avec l'AG (directement ou du fait qu'elles appartiennent à un empire galactique ou une fédération), de niveaux technologiques divers, elles sont habitées par toutes sortes de races. On dit couramment "une Fédérée".

Toutes les Fédérées doivent respecter certaines obligations:

- posséder au moins un astroport, sous contrôle de l'AG, où peuvent se poser les navires en détresse, voire un astronef de nation en guerre avec la planète (ce qui ne se fait qu'avec d'impérieuses raisons et sous la surveillance étroite des forces de l'AG). L'astroport possède en général un mimimum de confort pour des séjours brefs, un centre de soins et un service de Transmissions Intergalactiques;

- abriter un contingent de Gardes Galactiques, d'importance variable (de 150 hommes à 50 millions!);



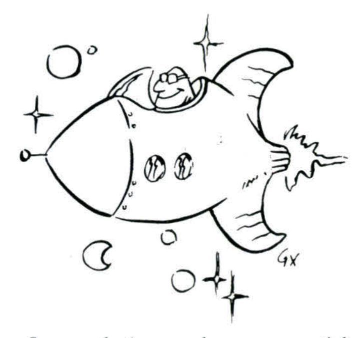
- accepter les trois monnaies standards de l'espace: l'or en pièce frappée de l'hologramme de l'AG, le Crédit Magnétique et le Kryst'l. Fondre une pièce d'or efface bien sûr l'hologramme et la ramène au prix normal de l'or sur place (en général la moitié de sa valeur). Le Crédit Magnétique est le prolongement des cartes bancaires actuelles, son défaut (et parfois son avantage) étant le temps nécessaire avant le transfert de fonds (d'une heure pour un compte sur place à un mois sur certaines planètes reculées). Le Kryst'l est une matière semi-vivante cristalline, dont l'avantage est d'utiliser des canaux mal connus pour transmettre ses données quasi instantanément aux quatre (sinon plus) coins de la galaxie. Un kryst'l est accordé à son possesseur, et s'il peut lui être

volé, son voleur ne pourra rien en faire. Son seul défaut est de nécessiter pour la transaction un crypteur spécial de NT6, qu'on ne rencontre que sur les planètes NT6, NT5, ou dans les Agences (voir ci-dessous);

- avoir au moins une Agence, organisme chargé de guider les personnes en situation délicate vers les services adéquats. Le personnel d'une Agence parle obligatoirement le Standcom (langue universelle, sauf pour les êtres n'utilisant pas le langage sonore, cela va de soi) et possède au moins un Radiordi.

Evidemment, la dimension et la qualité de ces organisations varient sensiblement selon les planètes.

LE VOYAGE INTERGALACTIQUE



La grande époque du voyage spatial remonte à environ 20 000 ans. Après une guerre de deux siècles, les Ganymédiens de Omicron Leporis II et les Humains de l'Empire Han, premières races à se rencontrer dans le cosmos, conclurent un accord et additionnèrent leurs savoirs afin d'explorer le vaste univers. La démographie galopante d'un côté, l'apparente facilité du saut en hyperespace de l'autre, poussèrent à la fabrication massive d'astronefs. Des mondes, des civilisations furent découverts. Des luttes d'influence embrasèrent hélas souvent les quartiers de cet Œcumène en gestation, amenant les Empires et Fédérations à se confédérer pour imposer la paix aux "excités". Ainsi naquit l'Assemblée Galactique.
Dans un deuxième temps, on s'aperçut des dangers colossaux que représentaient, pour la cohésion mécanique de l'univers, un trop grand nombre de sauts en hyperespace dont la gourmandise en énergie avait en fait "éteint" des système solaires entiers!
Les transferts de technologie ayant permis à la plupart des mondes de fonctionner de manière autonome, et de contrôler mieux leur démographie, les voyages spatiaux redevinrent rares et exceptionnels, comme au temps des pionniers...

Actuellement, si le trafic d'un gros astroport peut être de quatre départs intergalactiques par jour et d'une dizaine de décollages de "moyens courriers", la norme pour une planète est plutôt d'un gros vaisseau par semaine et d'une dizaine de petits dans le même temps. Parfois moins.

Le trafic actuel se répartit à 50% pour le militaire (cas de conflits, mais aussi protection, sauvetages...), 20% pour le tourisme, 20% pour le commerce, et 10% pour l'exploration, les missions diplomatiques et autres...

LA GUILDE DES MEGA

Comme le raconte la petite BD p.55 des règles de MEGA2, l'origine de la Guilde remonte à Sounk-Iga-Schmoo, habitant de la planète Norjane et individu de basse moralité utilisant ses pouvoirs psy à des fins discutables. Cinquante ans plus tard, Sounk-Iga-Schmoo était à la tête d'une sorte de petite guilde, aux buts beaucoup plus honnêtes mais flous. Ses participants, une vingtaine de personnes possédant le pouvoir de Transfert, occupaient leur temps à s'entraîner ou à réfléchir sur les diverses facettes du phénomène, à chercher d'autres personnes ayant ce pouvoir latent, ainsi qu'une idée pour rendre tout cela rémunérateur...
La découverte de la possiblité de Transit, via un tétraèdre, changea



tout pour ces pionniers. Comme ils vivaient sur une planète très vaste, qui à l'époque ne connaissait encore que la roue pleine pour les chariots, et dont les navires étaient fort lents, les initiés créèrent des points de transit en divers endroits et se chargèrent de porter des messages ou de petits objets d'un bout à l'autre de la planète, instantanément. Ce fut la "Guilde des Messagers".
Mille ans plus tard, Norjane n'avait guère évolué lorsque débarquèrent des explorateurs ganymédiens, alors en guerre contre l'Empire Han. Bien qu'aucun Ganymédien n'ait jamais eu le "déclic" de Sounk-Iga-Schmoo, il s'avéra que certains d'entre eux possédaient le pouvoir latent. Le grand mérite de Sounk-Iga-Schmoo fut d'accepter de les entraîner à condition qu'ils s'intègrent à sa Guilde. Le mélange des deux races fut en partie à l'origine de la fin du conflit (mais c'est une autre histoire). Les Ganymédiens voyageant dans le cosmos, la Guilde devint peu après la Guilde des Messagers Galactiques, s'organisant peu à peu, et surtout créant des points de transit un peu partout dans l'univers.
Son heure de gloire vint plus d'un millier d'années plus tard...
Comme il est dit plus haut, l'expansion de l'Œcumène créait de terribles luttes d'influence. L'engrenage des alliances et des quiproquos engendrés par l'étendue de l'espace colonisé amenèrent, avant qu'on n'en réalise les conséquences, à lancer la plus terrible machine de guerre de l'histoire, dans une lutte où la moitié des êtres pensants se trouva confrontée à l'autre sans trop savoir comment (la Guerre Universelle). Or, en quelques mois, moins de deux mille Mega, agissant selon un plan de trois vieux Maîtres (un Ganymédien, un Ilmanien et un Vilnéen) réussirent à désamorcer le conflit avant qu'il n'ait pris trop d'ampleur. Les Mega montrèrent à cette occasion que s'ils n'étaient pas tout puissants, ils représentaient une des forces principales du cosmos. Il s'ensuivit d'ailleurs une vague de mysticisme, voire d'adoration à leur égard. La Guilde devint à cette époque quasi clandestine pour résorber le phénomène et l'est restée depuis pour des raisons pratiques. Seuls les hauts personnages de l'Assemblée Galactique ont des relations suivies avec la Guilde, avec qui ils collaborent (quoiqu'au cours de l'histoire, les Mega se soient opposés à L'AG lorsque celle-ci outrepassait ses attributions).

PETITS ET GRANDS DE L'HISTOIRE

Entre parenthèses figure l'époque où vécurent ces personnages par rapport à la parution de ce présent numéro de *J&S*.

• Scheexun-le-voyageur (-22000): premier Ganymédien initié au Transfert/Transit, il vécut l'équivalent de trois de nos siècles et fonda plusieurs écoles de Mega.

• Cap' Cormoran (-12000): corsaire de l'espace extrêmement malin, il défit à lui seul une flottille de 3 croiseurs et 150 chasseurs lancés à sa poursuite. Avec son vaisseau, l'Ubik, il utilisait une technique de saut en hyperespace dont il a emporté le secret dans la tombe, qui déroute aujourd'hui encore les physiciens, mais s'est révélée à l'époque d'une efficacité terrifiante. De nombreuses légendes se sont greffées sur son histoire réelle.

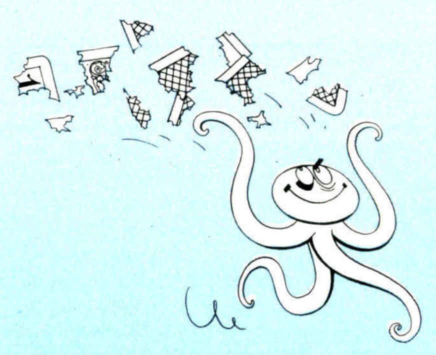
• Omeniphos 25, dit "le Roi des Rois" (-8000): héritier de plusieurs empires, il rallia sous sa bannière plusieurs autres dynasties. L'empire qui en résulta reste à ce jour le plus vaste que l'univers ait jamais connu. Omeniphos 25 était de plus doué d'un intellect extrêmement développé, et réussit à faire disparaître, dans son empire, nombre de défauts des systèmes législatifs ou commerciaux, pourtant enracinés par des millénaires de pratique. Ces transformations eurent des répercutions dans toute l'Assemblée Galactique, ce qui est remarquable quand on sait qu'il mourut à moins de trente ans, après avoir lui-même décidé comment et entre qui son empire serait de nouveau partagé après sa mort... Ce partage est resté inchangé depuis.

• Chem Sasfirraf (-223-150): élu ministre des Planètes Primitives à vingt-sept ans, Chem Sasfiras sera réélu à ce poste tous les quatre ans jusqu'à sa mort! Vilnéen d'origine, il n'hésitait pas à partir en mission lui-même lorsqu'un problème semblait dépasser ses agents. As du


CHEM SASFIRRAF

déguisement, linguiste incomparable, il résolvait parfois les problèmes...un peu en marge de la légalité (ceci n'apparut qu'à sa mort, dans ses mémoires). Ami de certains vieux maîtres Mega, il faisait souvent appel aux Messagers Galactiques.

LUDOQUIZ



1 Au tarot, combien y-a-t-il de "bouts"?

a. 2
b. 3
c. 4

2 Dans le jeu minitel Carcrash, quand vous passez sur un véhicule adverse, le mot qui s'affiche est :

a. SCRATCH
b. SCROUITCH
c. SCROUTCH

3 En France, le système standard actuel au bridge est :

a. la longue,
b. le canapé
c. la majeure cinquième

4 Au Monpoly, la levée d'une hypothèque nécessite le paiement d'un intérêt de :

a. 10 %
b. 15%
c. 20%

5 Le Mah-Jong se joue avec :

a. 102 pièces
b. 144 pièces
c. 160 pièces

6 Une phrase qu'on peut lire dans les deux sens est :

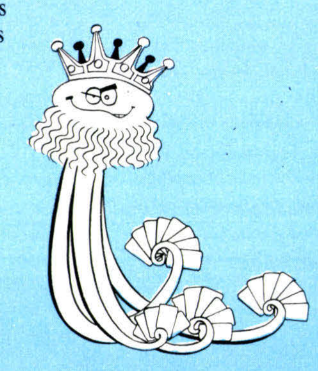
a. un palindrome
b. un lipogramme
c. un acrostiche

7 Dans le jeu de go, une situation d'impasse est appelée :

a. Fuseki
b. Joseki
c. Seki

8 Au barbu, une partie se joue en :

a. 20 donnes
b. 28 donnes
c. 32 donnes

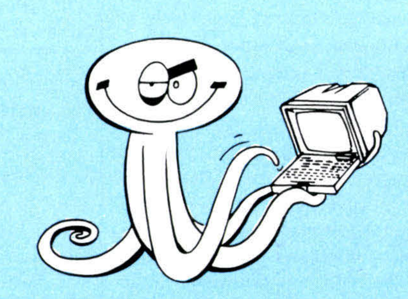


9 Lequel de ces trois mots est valable au Scrabble ?

a. WE
b. WO
c. WU

10 Lequel de ces jeux est sur le service minitel Jessie ?

a. Jarnac
b. Anaphrases
c. Jeu du dictionnaire



11 Le skat est un jeu de cartes qui se pratique :

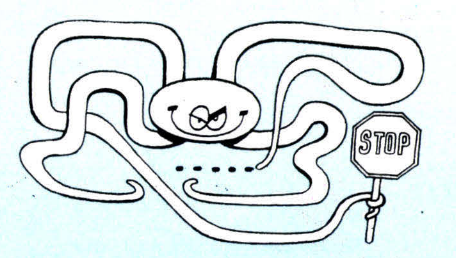
a. à 2 joueurs
b. à 3 joueurs
c. à 4 joueurs

12 Dans le jeu de rôle "Mega" le mot "Mega" représente :

a. le nom de l'Empereur de la Galaxie
b. le nom d'un ordinateur tout-puissant
c. l'abréviation de "Messager Galactique"

13 Au Renjou, le but du jeu consiste à:

a. conquérir un territoire
b. bloquer l'adversaire
c. aligner 5 pions



14 Dans le jeu micro "Les passagers du Temps", vous êtes guidé par:

a. une souris
b. un chat
c. un singe

15 Au Gin-Rummy, les bonifications sont appelées:

a. cocottes
b. bêtes
c. poulettes

16 Aux échecs, le début: 1. a3 est appelé:

a. ouverture Larsen
b. ouverture Anderssen
c. Orang-Outan

17 Le ministre Michel Noir a longtemps dirigé un club:

a. de Scrabble
b. de bridge
c. d'échecs

18 La revue de la Fédération française de Dames s'appelle:

a. L'Effort
b. Le Damiste
c. Progrès

19 Abstrac est un jeu de:

a. cartes
b. pions
c. dés

20 Le championnat d'Europe 1987 de bridge par paires a été remporté par:

a. Lebel-Cronier
b. Chemla-Perron
c. Meyer-Le Royer

21 Dans le jeu de dames turc, chaque joueur dispose de:

a. 15 pions
b. 16 pions
c. 20 pions

22 Au baccara, si le joueur a tiré 4 et la banque 5, cette dernière:

a. doit tirer
b. doit rester
c. a le choix

23 Lequel de ces joueurs d'échecs n'a jusqu'à présent réalisé aucune norme de GMI?

a. Haïk
b. Seret
c. Kouatly

24 Quel scrabbleur est l'actuel n°1 du classement français?

a. Bellosta
b. Lorenzo
c. Duguet

25 Au bridge, le "Fragment-Bid" est:

a. un changement de couleur avec double saut
b. une ouverture de barrage
c. un contre conventionnel

26 Au Lanturlu, la plus forte carte est:

a. le valet de pique
b. le roi de pique
c. le valet de trèfle

27 Laquelle de ces pièces n'existe pas au shogi?

a. le général d'or
b. le général d'argent
c. le général de bronze

28 Au piquet, le donneur est appelé:

a. aîné
b. cadet
c. père

29 Au Québec, "Trivial Pursuit" s'appelle:

a. La Poursuite Infernale
b. Remue-Méninges
c. Quelques arpents de pièges

30 "Le poker est un jeu d'âmes, et les cartes n'y sont qu'un prétexte." De qui est cette phrase?

a. Sacha Guitry
b. Philippe Bouvard
c. Tristan Bernard

Solutions page 125

L'INVASION DES KROLLS

LUDOTHEQUE

21 septembre 2087 : les Krolls (mais d'où viennent-ils, ceux-là ?) ont débarqué sur notre bonne vieille Terre. Il vous reste tout juste 30 jours pour les découvrir, les capturer et vous emparer de leur redoutable arme secrète.

nombre de joueurs: 2 à 6
matériel:
• un dé à 6 faces
• le plateau : il représente la capitale n° 2807 RTO 6. La ville est divisée en six districts. Chaque district se compose d'un gigantesque centre administratif portant un nom et de six quartiers numérotés : les quazes (quartiers à zoologie éclatée). La ville est baignée par une "Zone de Contamination", la "Zedcé" représentée en jaune et interdite à tous.
• les pions :
- 6 agents spéciaux de la Sécurité Spatiale (un par joueur de couleurs différentes)
- 12 agents subalternes (2×6 couleurs)
- 16 Krolls (4 de chaque grade, de 1 à 4 étoiles)
- une arme secrète
- 18 combinaisons X.20.23
- 18 informations (3×6 centres administratifs)
- une médaille
- 6 géneporteurs
- un marqueur de tour

but du jeu: capturer les envahisseurs Krolls et s'emparer de leur arme secrète. Chaque joueur s'efforcera de faire le maximum de prisonniers et de mettre la main sur l'arme secrète.

principe du jeu: chaque joueur incarne un agent spécial du Service de la Sécurité Spatiale. En cours de partie (et l'expérience aidant !), chacun pourra recruter un ou deux agents subalternes.

Les Krolls, les envahisseurs extraterrestres, sont parvenus à se cacher dans la ville. Les agents n'ont que 30 tours de jeu pour les capturer et neutraliser la redoutable arme secrète qu'ils mettent au point. Il s'agit donc de découvrir un à un tous les Krolls. Au début de la partie, quatre seulement d'entre eux sont repérés. Il faudra les capturer, car seul un Kroll prisonnier pourra indiquer le repaire d'un de ses congénères. Et ce n'est que lorsque les seize Krolls présents dans la ville auront été découverts que l'on connaîtra l'emplacement de leur arme secrète. Et alors, il faudra s'en emparer !

préparation:
- le marqueur de tour (heure H) est placé sur la case n° 30 du compte à rebours;
- les 18 pions informations sont tournés faces cachées et mélangés en dehors du plateau. L'un des joueurs (celui qui a les plus longues oreilles !) tire un pion information au hasard et place un pion Kroll du 1er grade (une étoile) sur le bâtiment correspondant du plateau. Puis il lance le dé et déplace ce Kroll sur le quaze du même district qui porte le chiffre obtenu au dé. Le pion information est laissé face visible, et on recommence l'opération pour les trois autres Krolls du 1er grade.
- chaque joueur reçoit un pion combinaison X.20.23 et place son agent spécial sur Delep, le Haut Commissariat à l'Energie et à la Défense (en bas à droite du plateau);
- celui qui fait le plus grand chiffre au dé ouvre la partie. Puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

déroulement d'un tour de jeu:
- le compte à rebours est avancé d'une case;
- chaque joueur, à tour de rôle, déplace son agent spécial (ainsi que le ou les subalternes qu'il a éventuellement obtenus en cours de partie) et procède, s'il y a lieu, à l'interrogatoire d'un ou plusieurs Krolls.

Déplacement des agents spéciaux et des subalternes: il existe trois modes de déplacement :
- la marche à pied
- le spaciobus
- le géneporteur.

1. En un tour de jeu, un agent à pied peut se rendre dans n'importe quel quaze ou centre adjacent au sien. Il n'est possible de traverser la Zedcé qu'en empruntant l'une des deux immunopasserelles.

2. Le spaciobus permet en un tour de passer d'une station à une voisine suivant un tube d'elzeale blanc.

3. Le géneporteur : aucun agent n'en possède au départ, et il faut se rendre sur le bâtiment d'Oïlos pour s'en procurer (voir paragraphe "centres administratifs"). Le géneporteur est le résultat provisoire des recherches les plus poussées en matière de transport individuel, mais il faut bien avouer qu'il n'est pas très au point. En effet, s'il permet à un agent d'atteindre en un tour n'importe quelle partie de la ville,... on ne peut jamais prévoir laquelle ! Pour l'utiliser, lancez deux fois le dé : le premier lancer détermine votre district d'arrivée :

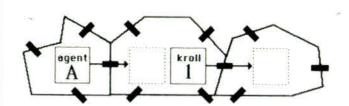
1- Tyd	4- Oïlos
2- Delep	5- Pergam
3- Babel	6- Met-el-Hux

Le deuxième lancer précise dans quel quaze de ce district va se trouver votre agent.

Attention : en cas de double (1.1; 2.2; 3.3...) le géneporteur s'enraye. Votre agent est alors rematérialisé sur l'îlot de la Zedcé qui porte la combinaison obtenue au dé (1.1; 2.2... voir plateau).

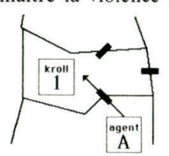
Au tour suivant, l'agent pourra repartir à pied si son îlot est relié à la ville par un bras, ou se géneporter à nouveau. Au cours de la partie, un joueur pourra utiliser le géneporteur autant de fois qu'il le désire.

capture des Krolls:
a) capture individuelle
• les Krolls ne se déplacent pas spontanément. Cependant, lorsqu'un agent parvient sur un quaze où se trouve un Kroll, il force celui-ci à fuir.
• Un Kroll en fuite se déplace d'un quaze dans la direction diamétralement opposée à celle d'où vient son assaillant. Pour déterminer le sens de cette fuite avec précision, on se reporte aux gaines d'oxygénation vertes qui relient les quartiers entre eux.



***Exemple 1 :** fuite d'un Kroll.*

• lorsqu'un Kroll attaqué ne peut fuir de cette manière (en bordure de la ville ou du plateau par exemple) ou lorsqu'il est rejoint par un agent arrivant sur son quaze par spaciobus ou géneporteur, il est coincé et oppose une riposte immédiate. Pour connaître la violence de cette



***Exemple 2:** le Kroll est coincé; il riposte.*

riposte, l'assaillant jette un dé et cherche le résultat sur la "table des effets" en fonction du grade du Kroll (table n°1)... Il en résulte soit la capture du Kroll, soit le recul de l'agent (l'agent est replacé sur le quaze qu'il occupait précédemment, ou, s'il arrive directement par le spaciobus ou par géneporteur, sur un quaze adjacent de son choix), soit un recul doublé de la perte d'une combinaison (voir paragraphe "combinaisons X.20.23").

dé / grade	1	2	3	4	5	6
★	K	K	K	K	K	R
★★	K	K	K	K	R	R
★ ★★	K	K	K	R	R	RC
★★ ★★	K	K	R	R	RC	RC

***Table n°1:** effets des ripostes explication: K = le Kroll est capturé; R = l'agent recule d'un quaze; RC = l'agent recule d'un quaze et perd une combinaison.*

• un Kroll, attaqué successivement par différents agents, peut être

Pages 97-104 manquantes
(encart "L'invasion des Krolls")

amené à se déplacer plusieurs fois au cours d'un même tour de jeu.

• lorsqu'un Kroll se voit forcer de fuir sur un quaze occupé par un ou plusieurs agents, il ouvre immédiatement le feu pour tâcher de les éliminer (voir exemple 3).

Le (ou les joueurs) vont successivement lancer le dé pour chaque agent concerné. Pour connaître l'effet, on se reportera à la table n° 1 en ajoutant 2 étoiles au Kroll pour tenir compte de son avantage d'attaquant. Sur les résultats impliquant un recul de l'agent (R ou R-C), on effectue le recul. (Les agents qui, dans ce cas, ne peuvent pas reculer dans la direction diamétralement

interrogatoire: fidèle aux lois impitoyables de sa profession (*art. 36.12:* "Un bon Kroll est un Kroll qui parle..."), un agent qui vient d'attraper un Kroll cherche aussitôt à découvrir l'emplacement de nouveaux repaires. Pour cela, une simple injection de sérum X.LAIOU (ou sérum de vérité) dans le bras du prisonnier suffit... Le joueur lance le dé:

- pour un résultat de 6, le sérum malmène le métabolisme du Kroll... qu'on retrouve sous forme de soupe. Non seulement il ne parlera pas, mais ayant disparu, sa capture ne rapportera pas de point à la fin du jeu;

reprend la procédure de début de jeu pour faire apparaître 4 nouveaux Krolls... et la partie reprend.

les combinaisons X.20.23: un agent qui parvient à capturer un Kroll est récompensé par une combinaison X.20.23.

Ces combinaisons, qui font en quelque sorte office de "points de vie", constituent, avec la fuite, la seule protection possible contre l'attaque d'un Kroll ou le dérèglement d'un généporteur (voir paragraphe "Déplacement").

Seuls les agents spéciaux peuvent en porter, et jamais plus de trois à la fois.

Un agent spécial perd une combi-

Krolls. Dès qu'il y a égalité, la médaille ne revient à personne.

Le joueur qui dispose de la médaille voit la résistance de son agent spécial renforcée. Lors des combats, il ne perd pas de combinaison et, s'il doit reculer, il choisit sur quel quaze voisin. Il ne peut donc être éliminé.

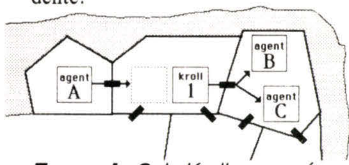
les Centres administratifs: chacun des six Centres administratifs de la ville est doté d'une fonction particulière. Un agent qui se rend sur l'un d'eux peut utiliser ces fonctions et les mettre à profit.

• une visite à Pergam permet d'interdire l'accès ou la sortie de n'importe quel quaze du plateau à tous les agents durant un tour de jeu;

ENCART

opposée à l'attaque du Kroll perdent une combinaison ou sont éliminés.)

Si tous les agents reculent et libèrent ainsi le quaze, le Kroll vient s'y placer. S'il y reste au moins un agent, le Kroll est coincé et riposte alors contre le premier agent qui l'a attaqué selon la procédure précédente.



Exemple 3: *le Kroll, menacé par A, attaque B et C. S'il parvient à nettoyer leur quaze, il s'y rend. Sinon, il riposte contre A.*

• lorsqu'il y a plusieurs Krolls sur le même quaze, on applique pour l'ensemble du groupe les mêmes règles qu'en présence d'un seul individu. Mais en cas de riposte, les étoiles de leurs grades s'additionnent (les cas supérieurs à 4 étoiles sont réglés comme 4 étoiles).

b) capture à plusieurs

• Lorsqu'un Kroll est attaqué "simultanément" par deux agents, il est toujours maîtrisé et capturé avant de pouvoir fuir ou de pouvoir riposter.

Deux cas peuvent se présenter:

- un joueur possède un subalterne et, durant son tour de jeu, il le déplace avec son agent spécial sur le repaire d'un Kroll;
- deux joueurs s'allient (voir paragraphe "Alliances") et, durant le tour de jeu de l'un ou l'autre, chacun déplace un de ses agents sur le repaire d'un Kroll.

récompense: dès qu'un agent a capturé un Kroll, le Haut Commissariat à l'Energie et à la Défense lui offre une combinaison X.20.23 en guise de récompense (si c'est un subalterne, il la remet à l'agent spécial de son équipe).

- avec 1, 2, 3, 4 ou 5, le sérum agit normalement: le joueur place le Kroll devant lui, en dehors du plateau de jeu, puis tire un pion information et le place, face visible, dans le cartouche situé en bas à gauche du plateau.

Cette information révèle dans quel district un nouveau Kroll peut être découvert. On peut bien sûr avoir plusieurs informations en même temps dans le cartouche.

découverte d'un repaire: lorsqu'un agent parvient sur un centre administratif correspondant à un pion information (présent dans le cartouche), il lance le dé. Puis, il place un pion Kroll sur le quaze qui porte le chiffre obtenu au dé dans le district où se trouve le centre administratif. Si plusieurs pions présents dans le cartouche désignent ce même district, le joueur recommencera cette opération autant de fois qu'il y a de pions.

Attention: les Krolls apparaissent sur le plateau en respectant l'ordre hiérarchique. Après les quatre Krolls portant une étoile, on placera ceux portant deux étoiles...

Lorsque tous les Krolls sont apparus, c'est l'arme secrète, qui est placée sur le plateau.

NB : l'arme secrète ne fuit ni ne riposte; elle appartient au premier agent qui parvient sur son quaze.

Dès que la pose a eu lieu, le pion information qui a été utilisé est placé face visible en dehors du plateau de jeu... Sachant qu'il n'existe que trois pions information pour chaque district, les pions ainsi utilisés peuvent faire l'objet d'une estimation avantageuse en vue des prochaines découvertes.

Si, à un moment quelconque de la partie, il n'y a plus de Kroll présent sur le plateau, tous les agents sont replacés sur Delep et le compte à rebours est avancé de 3 cases. On

naison lorsqu'il se rematérialise sur un îlot de la Zedcé, lorsque la table des effets des ripostes le lui indique où lorsqu'elle indique un recul qu'il ne peut effectuer. Dans tous ces cas, un agent spécial sans combinaison est éliminé (de même, bien sûr, qu'un agent subalterne).

les subalternes: à tout moment de la partie, un joueur peut échanger deux combinaisons X.20.23 contre un agent subalterne (mais pas l'inverse). Les subalternes partent eux aussi sur Delep. Un subalterne se comporte de la même façon qu'un agent spécial, mais ne peut pas porter de combinaison X.20.23 ni se servir d'un généporteur.

Un subalterne éliminé peut toujours être "racheté".

les alliances: deux joueurs peuvent s'allier pour l'arrestation d'un Kroll. Dans ce cas, l'ordre du tour de jeu peut être partiellement modifié.

Exemple : les joueurs A et B s'allient pour ce tour. Quand c'est au joueur A de jouer, il déplace un agent sur le quaze où l'arrestation est prévue. Sans attendre son tour, le joueur B place également un agent sur ce quaze (à condition de respecter la règle de déplacement). Une fois l'arrestation et l'interrogatoire effectués, le jeu se poursuit normalement, mais quand le tour du joueur B arrive, il ne déplace pas de nouveau l'agent qu'il vient de déplacer.

NB : les joueurs qui désirent user de cette procédure doivent préalablement informer les autres joueurs du partage des gains qui est envisagé. Par exemple l'un d'eux s'emparera du (des) pion Kroll et l'autre de la combinaison X.20.23.

la médaille: au début du jeu, elle est attribuée au premier joueur qui capture un Kroll. Par la suite, elle est immédiatement remise au joueur qui a capturé le plus grand nombre de

• c'est à Oïlos, que l'on peut se procurer un généporteur. Il n'en coûte qu'une combinaison X.20.23 (que l'on peut même récupérer en rendant son généporteur au même endroit);

• une visite à Babel, organe central des communications, permet de bloquer une station de spaciobus (ni entrée ni arrêt possible) à tous les agents pendant un tour de jeu complet;

• Met-el-Hux est la bouillonnante place boursière. Lorsqu'on y vient pour déterminer l'emplacement d'un repaire à l'intérieur du district, ce n'est pas à un, mais à deux lancers de dé qu'on a droit... avec, bien sûr, le droit de choisir son résultat (voir paragraphe "Découverte"), et donc le quaze désigné.

• à Tyd, somptueux palais du Haut Comité Directeur, on vous laisse le choix du grade pour les Krolls que vous faites apparaître dans le district (voir paragraphe "Découverte")

• enfin le district de Delep tout entier bénéficie du renom du célèbre Commissariat. Ne lancez pas de dé lorsque vous y capturez un Kroll : ici, ils parlent toujours !

Fin de la partie: la partie s'achève lorsque tous les Krolls ont été capturés et qu'un agent s'est emparé de l'arme secrète, ou alors (en cas d'échec collectif) dès que le compte à rebours atteint la case "H".

Chaque joueur compte :

- 1 pt par Kroll du 1er grade capturé
- 2 pts par Kroll du 2e grade capturé
- 3 pts par Kroll du 3e grade capturé
- 5 pts par Kroll du 4e grade capturé
- 7 pts pour l'arme secrète.

C'est le joueur qui totalise le plus de points qui gagne la partie.





LES SURPRISES DU CAVALIER

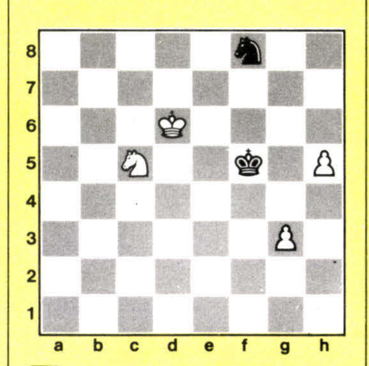
STRATEGIES

Alors que le précédent numéro présentait des exercices mettant en lumière la technique de base qu'on utilise fréquemment dans les finales de Cavaliers, l'objet de ce deuxième épisode sera plutôt de s'accoutumer aux surprises tactiques que réserve cette pièce. Si les fourchettes et les mats à l'étouffé sont les armes tactiques qui permettent parfois à un Cavalier de dominer une ou plusieurs pièces adverses, son privilège de pouvoir sauter par-dessus les chaînes de pions lui confère également une supériorité stratégique dans certains types de positions.
N'allez pas croire pour autant que le Cavalier est plus fort que le Fou. Le prochain article compensera l'impression laissée ici et la pièce à marche diagonale se moquera bien des sauts de l'équidé.



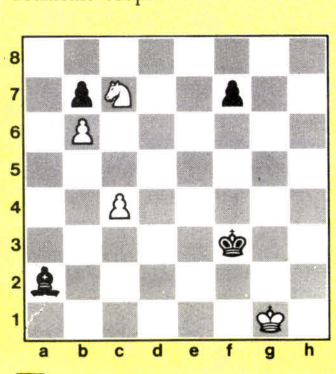
Solutions page 125

Les deux pions blancs sont en perdition... mais présents! C'est suffisant.



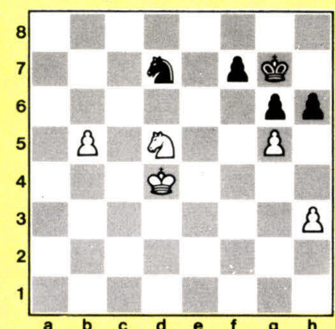
1 *Les blancs jouent et gagnent*

Toute l'astuce réside dans le deuxième coup.



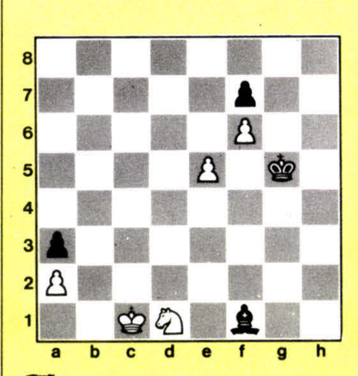
2 *Les blancs jouent et gagnent*

La prédilection du "père" des échecs soviétiques, Mikhaïl Tschigorine, pour les Cavaliers était bien connue. Un exemple :



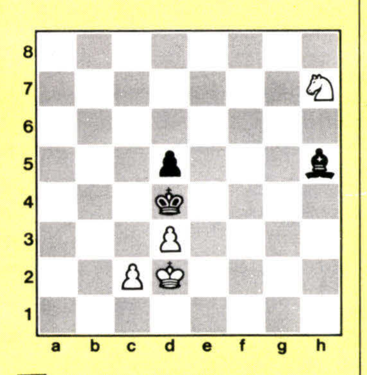
3 *Les blancs jouent et gagnent*

Piquez le Fou avec une fourchette!



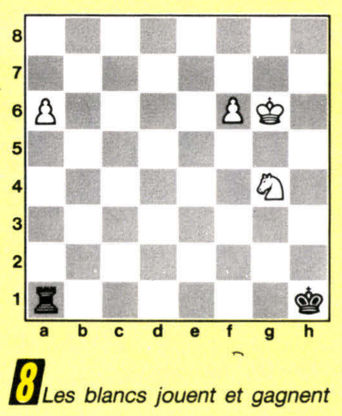
4 *Les blancs jouent et gagnent*

De longues manœuvres ? Nullement.



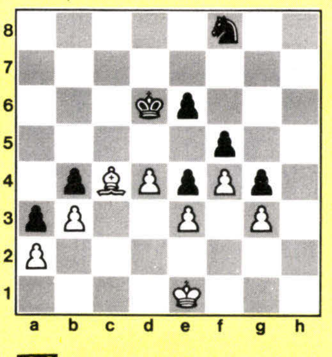
5 *Les blancs jouent et gagnent*

Encore une Tour qui s'avouera vaincue :



8 *Les blancs jouent et gagnent*

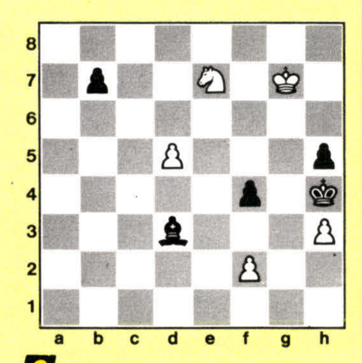
Nous sommes en présence de chaînes de pions bloquées. Montrez que le Cavalier y est supérieur au Fou !



11 *Les noirs jouent et gagnent*

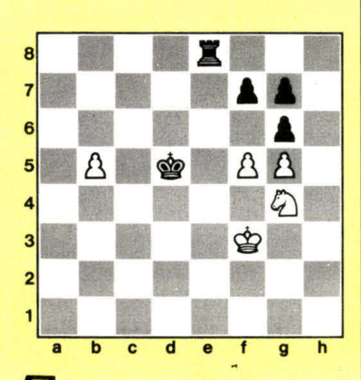
GRANDS CLASSIQUES

Le Roi noir ferait des ravages s'il n'y avait un Cavalier ennemi. Sachez bien mener ce blanc destrier.



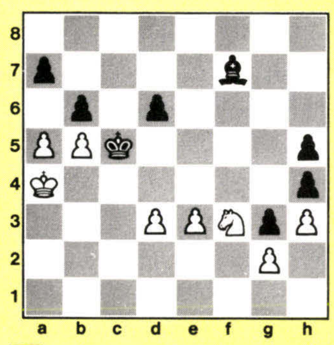
6 *Les blancs jouent et gagnent*

Mettez la Tour en cage !



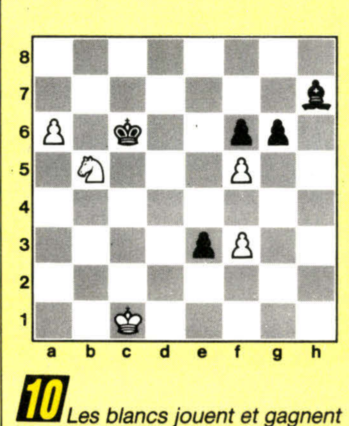
7 *Les blancs jouent et gagnent*

Belle image de "zugzwang" à trouver.



9 *Les blancs jouent et gagnent*

Ici aussi, et en mieux !



10 *Les blancs jouent et gagnent*



Blancs : Türn; Noirs : Kérès
Jouée à Tallin en 1935.
Défense Semi-Tarrasch

1. Cf3, Cf6; 2. d4, e6; 3. c4, d5; 4. Cc3, c5; 5. e3, a6; 6. d×c5, F×c5; 7. Fe2, 0-0; 8. 0-0
(après ce coup "automatique", les Noirs prennent un léger avantage. Mieux semble 8. c×d5)
8. ...d×c4!; 9. F×c4, b5; 10. D×d8, Tf×d8; 11. Fe2, Fb7; 12. Fd2, Cc6; 13. Tfd1, e5; 14. Cg5, Cb4; 15. a4, Cd3!
(un joli sacrifice de pion basé sur l'idée d'un clouage)
16. F×d3, T×d3; 17. a×b5, a×b5; 18. T×a8, F×a8; 19. C×b5

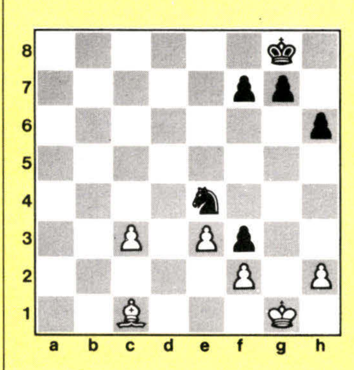


19. ...h6!, 20. Cf3
(20. Ch3?, Ce4! gagnant une pièce)

20. ...F×f3!; 21. g×f3, e4!
(profitant du fait que la prise en e4 est impossible. La suite 21. ...Fb4, avec l'idée 22. Cc3, F×c3; 23. b×c3, Cd5, ne plut pas à Kérès à cause de 22. F×b4 où la réalisation de la qualité en plus pose quelques problèmes techniques)

22. Cc3, Fb4; 23. Fc1, T×d1+; 24. C×d1, e×f3; 25. Cc3?
(indispensable s'avérait 25. b3 mais les Blancs ne se rendent pas compte de la puissance du Cavalier noir restant)

25. ...F×c3!; 26. b×c3, Ce4



27. c4, Rf8; 28. Fa3+, Re8; 29. h4
(à cause du complexe Ce4-pion f3, le Roi blanc est enfermé. S'il tente une sortie par f1, e1 et d1, alors le pion f2 serait perdu, laissant filer son homologue noir sur f3)

29. ...h5!; 30. Rh2
(espérant 30. ...C×f2?; 31. Rg3)

30. ...Rd7; 31. Ff8, g6; 32. Fg7, Re6; 33. Rh3, f6; 34. Ff8, g5; 35. h×g5, f×g5; 36. Rh2, g4; 37. Rg1
(le pion f2 était à présent attaqué)

37. ...h4; 38. Fh6, g3; 39. f×g3, h3; 40. g4, f2+; 41. Rf1, h2; 42. Abandon.

DE SINGULIERS PLURIELS

Dans une rubrique déjà ancienne (*J&S* n° 9), nous avons évoqué les principaux cas de pluriels irréguliers. Ce domaine posant problème à la plupart des joueurs, il nous semble maintenant nécessaire de l'étudier plus en détail. Nous commençons par une des catégories les plus délicates: le pluriel des mots en AL (nous nous limiterons aux mots de huit lettres et moins).

• Pour commencer, citons deux mots invariables:
ARCHAL (laiton) et JOUAL (dialecte québécois)

• Généralement, les mots en AL forment leur pluriel en AUX. Certains admettent cependant les deux pluriels (AUX et ALS):

AUSTRAL
BANAL
BOREAL
CAUSAL
CHORAL
ETAL
FINAL
GERMINAL
GLACIAL
IDEAL
JOVIAL
MARIAL
MURAL
MUSICAL
NYMPHAL
PASCAL
PRENATAL
SANTAL
TRIBAL
VAL

• D'autres, en revanche, n'admettent que le pluriel en ALS. Ce sont:

ACETAL (chim.)
AMMONAL (chim.)
AVAL
BAL
BANCAL
CAL
CANTAL
CAPTAL (chef gascon)
CARACAL (lynx)
CHACAL
CHLORAL (chim.)
COPAL (résine)
CORRAL
EMMENTAL
FATAL
FESTIVAL
FLOREAL
FOIRAL (champ de foire)
FOUTRAL
FRACTAL (math.)
FURFURAL (chim.)
GAL (unité d'accélération)
GALGAL (tumulus)
GAVIAL (crocodile)
GAYAL (buffle)
GOAL
KRAAL (village sud-africain)
MATORRAL (végétation)
MINERVAL (droits de scolarité)
MISTRAL
NARVAL
NATAL
NAVAL
NEONATAL
NOPAL (plante)
PAL
PRAIRIAL
QUETZAL (oiseau)
RAVAL
RECITAL
REGAL
RIAL (monnaie)
RITAL
RIYAL (monnaie)
RORQUAL (baleine)
SAL (arbre)
SAROUAL (pantalon)
SERIAL (feuilleton)
SERVAL (félin)
SIAL (couche terrestre)
SISAL (plante)
TAGAL (langue)
TERGAL
TICAL (monnaie)
TINCAL (borate)
TONAL
TRIAL

STRATEGIES

ENTRAINEZ-VOUS...

Cette partie a été jouée lors du festival de Lorraine le 1er mai 1987.

Si vous désirez la jouer, vous utiliserez un cache que vous descendrez d'une ligne au bout de trois minutes (temps de compétition d'un coup). La ligne suivante vous donnera le mot trouvé, la position sur la grille, le nombre de points et le nouveau tirage.

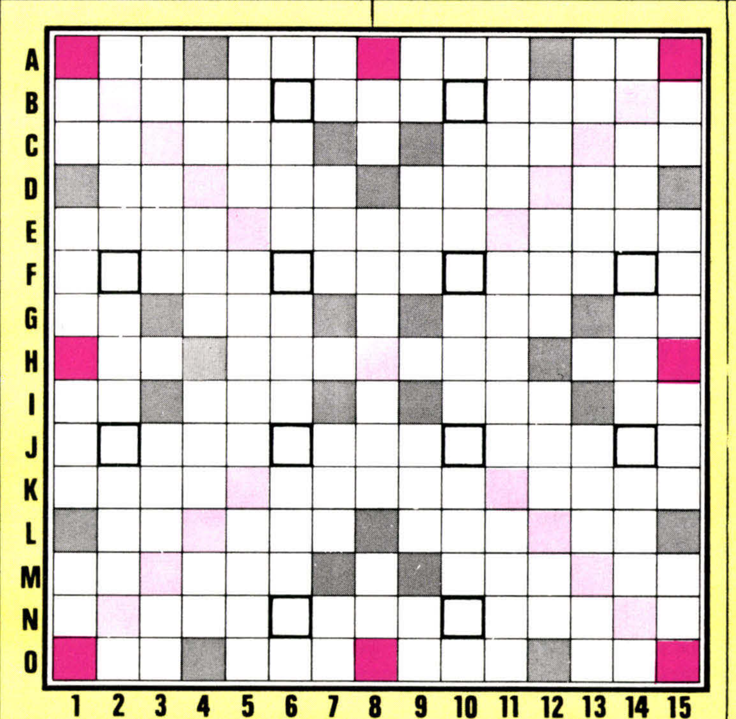
Tirages	Mots trouvés	Positions	Points
A S O U L ? K			
B R L E A M S	KOULA(K)S (1)	H4	100
T T A A E I I	AMBLERAS	8H	86
E B V I U C T	SAIETTAI (2)	O8	77
B + I O C Q D A	CULTIVE	K6	24
A B D I + D N N	COQ	J12	32
A B D D N + S I	INCULTIVE	K4	28
– A P Y U R R R	BADINS	15E	40
A R R R + L E R	PUY	L12	42
L R R + Z I T A	ERRA	I1	16
L + G N M M E E	TRAIREZ	1D	51
L N + A E E D X	GEMMER (3)	M3	20
D E L N + T I O	AXES	10E	33
U V N G E O W	IODLENT (4)	D4	82
G E N O V + H J	WU	J4	35
E H J N V + S F	YOGA	14L	28
H J N + S E E U	FEVES	8A	33
E J N S + N E E	EUH	2D	31
E E N S + D E U	JEUN	6F	27
E E S U + P T E	NŒUD	13I	35
E + L I O S H ?	PETEUSE	B2	22
H L + O L N A R	(S)OSIE	N2	25
L L O R + F	HAN	O1	23
	LOFA	F12	15
		TOTAL	905

1er A. Viseux: 886 points
Le signe – signifie que les lettres restantes du tirage précédent ont été éliminées. Les lettres placées avant le signe + sont le reliquat du tirage précédent.
(1) KOULAK: paysan riche en URSS
(2) SAIETTER v.t.: brosser
(3) GEMMER v.t.: inciser des pins pour reccueillir la résine
(4) IODLER v.i.: chanter comme les tyroliens



Cette rubrique concerne la partie libre (dite "formule en famille"). Contrairement aux autres problèmes, où il vous faut toujours jouer le maximum de points possible avec le tirage donné, des considérations tactiques ou stratégiques pourront vous amener, ici, à préférer un coup moins cher, mais plus payant à moyen terme...
Que faites-vous au premier coup d'une partie avec chacun des tirages suivants :

1. B E F H O P V
2. A E I N R R S
3. A A E L N S Y
4. A H I V S Y ?
5. A E I L N R S



Codification de la grille
La position d'un mot sur la grille est déterminée par une lettre codifiée de A à 0, et un nombre de 1 à 15. Si la lettre est indiquée d'abord, le mot est placé horizontalement ; par contre, si c'est le nombre qui est indiqué en premier lieu, le mot est alors placé verticalement.

lettre double — **lettre triple**
mot double — **mot triple**
? joker

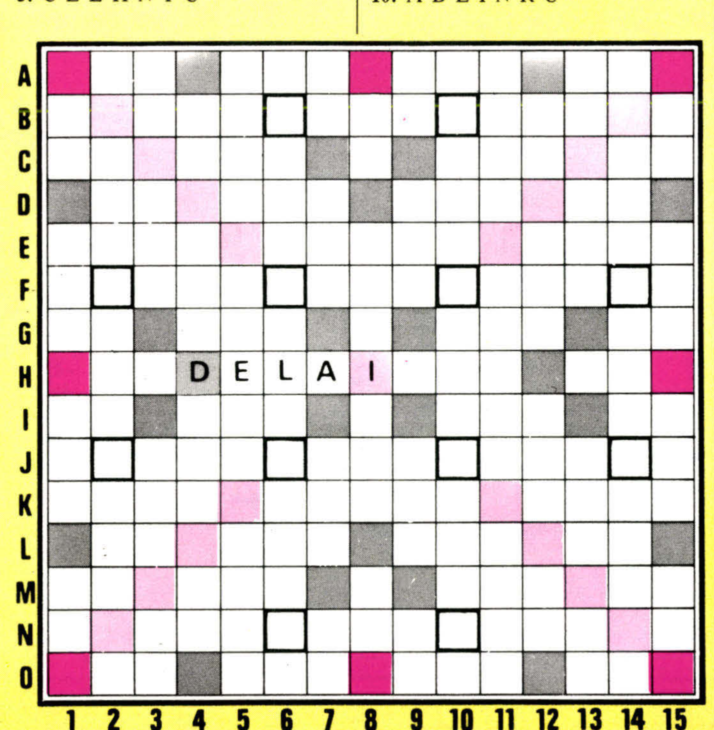
N.B. — Ne sont admis, dans notre rubrique que les mots figurant dans la première partie du *Petit Larousse illustré 1987* et l'additif de la Fédération française de Scrabble.

GRANDS CLASSIQUES



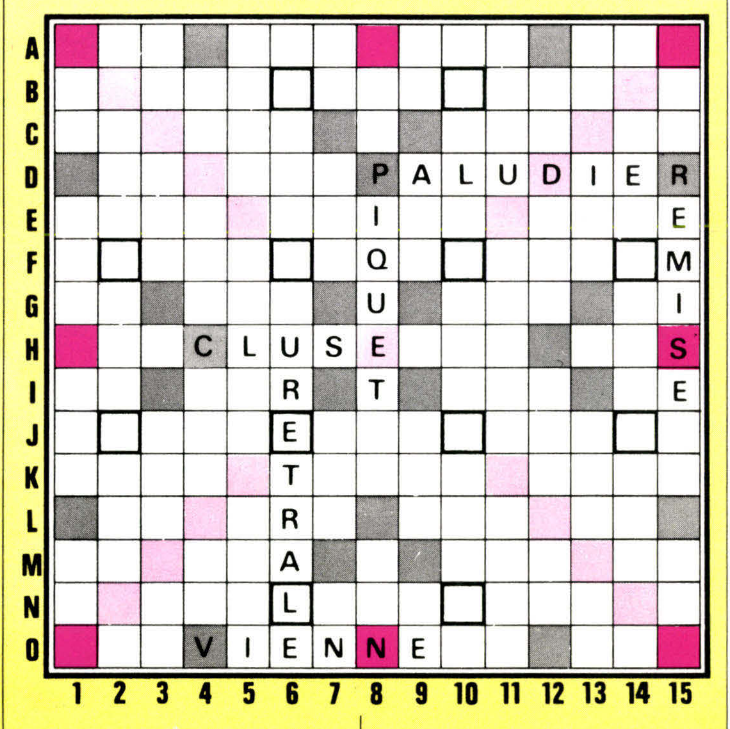
Au premier coup de la partie, on a placé DELAI en H4.
Que jouez-vous au deuxième coup avec chacun des tirages suivants :

1. B E O O R S S
2. C D E N O T U
3. A A B E L M O
4. A E I L M O P
5. C E E H N T U
6. A A B L L N ?
7. A A I L L L ?
8. B E I J N O T
9. B E G I N O U
10. A B E I N R U





"Faire un Benjamin" consiste à rallonger par trois lettres un mot déjà placé sur la grille, afin de rejoindre une case "mot compte triple".
Sur la grille ci-dessous, il est possible de trouver 12 Benjamins. Lesquels ?



Solutions page 126

KORENEWSKI, CHAMPION D'URSS

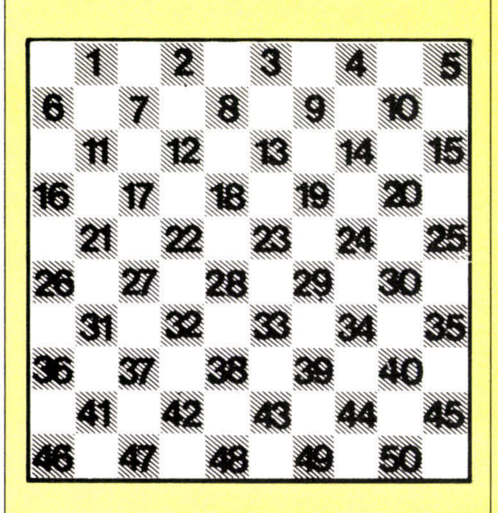
STRATÉGIES

Du 13 février au 5 mars s'est déroulé à Daugawpils le 33e championnat d'URSS. Le champion du monde et d'URSS 86, Dibman, n'y participait pas pour des raisons inconnues.
A l'issue de cette compétition, trois joueurs, Korenewski, Valneris et Moguilianski, sont arrivés ex aequo avec 21 points. Pour les départager, le règlement prévoyait un mini tournoi de barrage, chaque joueur disposant de 20 minutes pour toute la partie.
Dans cet exercice, Korenewski s'est montré le plus habile en battant Moguilianski tandis que les deux autres parties furent nulles.
Virny se classa 4e avec 20 points. L'ex-champion du monde et challenger de Dibman, Anatoli Gantwarg, termine 12e avec 17 points.



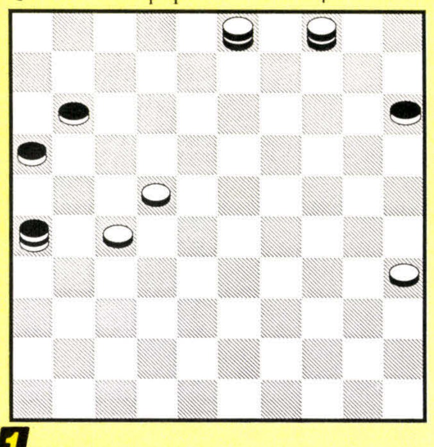
CODIFICATION DE LA GRILLE

Au début de la partie, les pions noirs sont placés sur les cases, 1 à 20, et les pions blancs sur les cases 31 à 50.



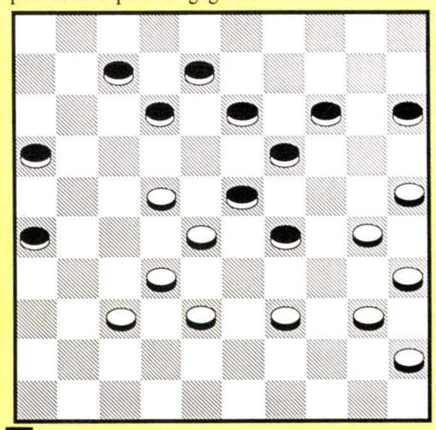
Solutions page 126

Quel est le coup qui met fin à la partie ?



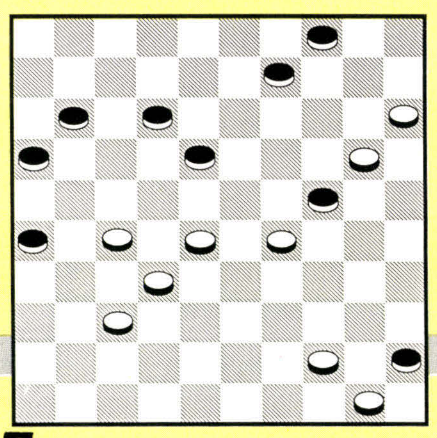
1 *Les blancs jouent et gagnent*

Le pion 22 des blancs est en grand danger, bien sûr, mais ne vous égarez pas dans des variantes peu claires pour le gagner.



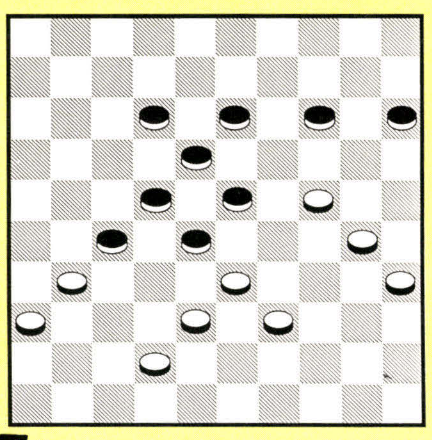
2 *Les noirs jouent et gagnent un pion*

Avec temps de repos à la clé !



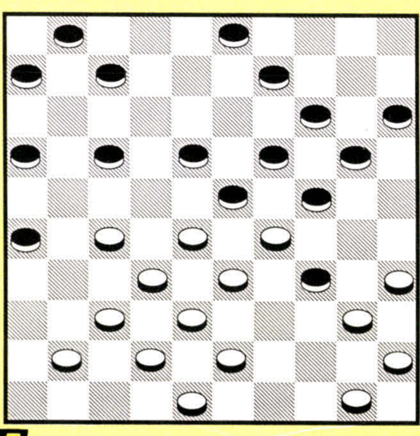
3 *Les blancs jouent et gagnent*

Typique du style de Korenewski ! Comment exploite-t-il de façon originale son avantage positionnel ?



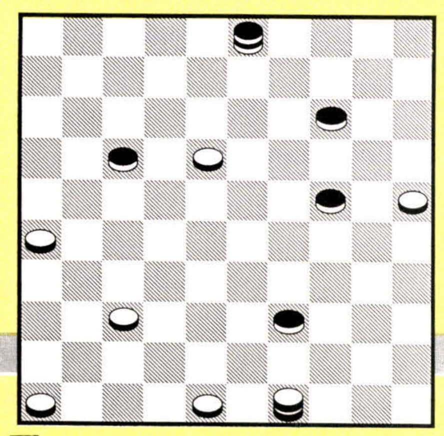
4 *Les noirs jouent et gagnent*

De cette position « schmilbliquesque », faites jaillir la clarté !



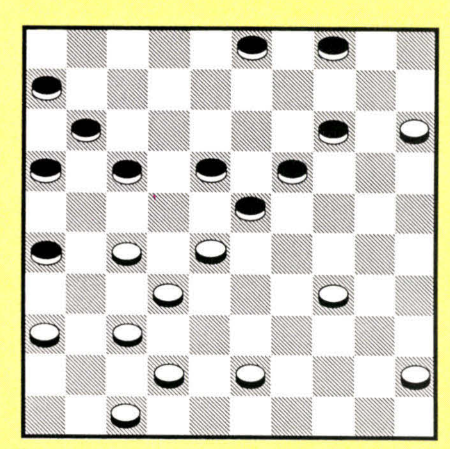
5 *Les blancs jouent et gagnent*

Deux pions de plus, certes, mais il faut conclure. Ici c'est possible grâce à une combinaison qui ne semble être qu'un simple échange mais...



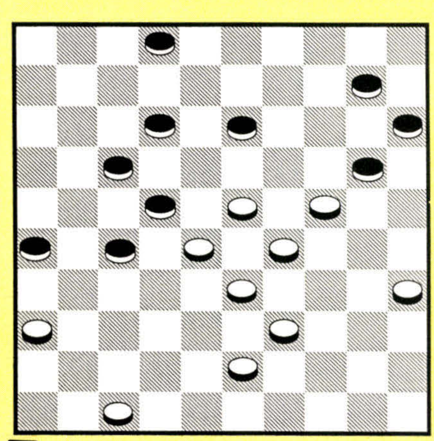
6 *Les blancs jouent et gagnent*

Faites travailler vos méninges en regardant ce qui se passe après le cinq-pour-cinq.



7 *Les noirs jouent et gagnent*

Pour combiner, il faut que vous arriviez à faire partir le pion blanc 29.



8 *Les noirs jouent et gagnent*

Pour terminer, une partie de Virny qui finit presque toujours dans les premiers au championnat d'URSS, sans être jamais parvenu encore à décrocher le titre.

Blancs : Virny ; Noirs : Choulman championnat d'URSS 1987, 3e ronde, 15 février 1987, Daugawpils.

1. 33-29, (19-23) ; 2. 35-30, (13-19)

(les noirs refusent la partie Roozenburg qu'ils pouvaient accepter par 2. ...(20-25) ; 3. 40-35, (14-20) ; 4. 44-40, (10-14) ; 5. 38-33, (14-19) ; 6. 30-24, (19×30) ; 7. 35×24 avec installation d'un pion à 24, caractéristique principale de la partie Roozenburg).

3. 30-25, (19-24) ; 4. 39-33, (14-19) ; 5. 25×14, (9×20) ; 6. 44-39, (8-13) ; 7. 32-28.

(un échange qui permettra une centralisation rapide du pion 46 ce qui doit être l'objectif principal d'une bonne ouverture)

7. ...(23×32) ; 8. 37×28, (20-25) ; 9. 29×20, (25×14) ; 10. 41-37, (2-8) ; 11. 46-41, (17-22).

(les noirs sont mal développés, les pions 1 et 5 n'étant pas sortis. Au contraire, les blancs le sont impeccablement, avec le pion 46 sorti, le pion 50 en passe de l'être et le pion faible 35 éliminé, les noirs tentent donc de rétablir l'équilibre en échangeant des pièces)

12. 28×17, (12×21) ; 13. 37-32, (7-12) ; 14. 41-37, (1-7) ; 15. 34-29, (4-9) ; 16. 40-34, (15-20) ; 17. 45-50, (20-24)

(Sur 17. ...(10-15) avec l'ambition de jouer 18. ...(20-24) ; 19. 29×20, (15×24), les blancs s'installent en maître au centre par 18. 28-23!)

18. 29×20, (14×25)

(l'inconvénient de cet échange apparaît clairement : les noirs ont décentralisé le pion 14).

19. 33-28, (21-26) ; 20. 31-27, (18-22)

(le début d'une série d'échanges qui a pour but de chasser les blancs de la case 27 où ils tiennent deux pions noirs, 16 et 26)

21. 28×17, (11×31) ; 22. 36×27, (12-18) ; 23. 47-41

(anticipant l'échange qui va suivre, les blancs se préparent à réoccuper la case 27)

23. ...(18-22) ; 24. 27×18, (13×22) ; 25. 32-27!, (22×31) ; 26. 41-36, (6-11)

(les noirs n'ont toujours pas abandonné leurs projets et reviennent à la charge.

27. 36×27, (11-17) ; 28. 39-33, (17-22).

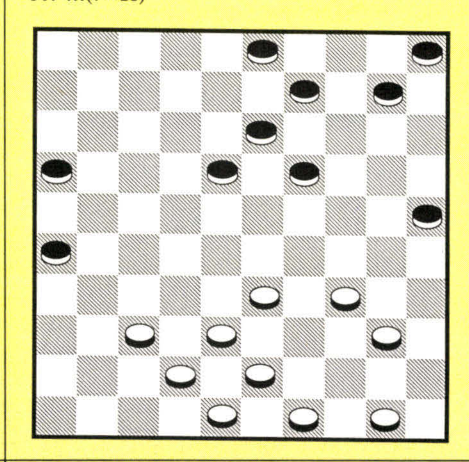
Sur 28. ...(8-13) ; 29. 33-28

(et les noirs ne pourront plus contester la case 27 aux blancs).

29. 27×18, (8-13) ; 30. 18-12!

(Un coup fort qui montre que les blancs ont trouvé la faille à la série d'échanges commencée au 20e temps).

30. ...(7×18)



En amenant le pion 7 à 18, les blancs ont dégarni l'aile droite de Choulman qui est vulnérable à une attaque de débordement).

31. 37-31!, (26×37) ; 32. 42×31

(un échange qui élimine une des dernières pièces qui défend l'aile droite des noirs)

32. ...(3-8)

(en montant le pion savant, les noirs vont essayer de colmater les brèches sur leur aile droite)

33. 38-32, (8-12) ; 34. 31-27!

(interdit la montée 34. ...(12-17) ; 35. ...(17-21) qui permettrait à Choulman de parer l'attaque de débordement de Virny)

34. ...(10-14)

(Sur 34. ...(12-17) ; 35. 27-21!, (16×29) ; 36. 34×21 suivi du passage à dame inévitable du pion 21).

35. 43-39, (5-10) ; 36. 33-28, (10-15).

(36. ...(12-17) n'est toujours pas bon à cause de 37. 27-21, (16×38) ; 38. 39-33, (38×29) ; 40. 34×21 (B+))

37. 39-33, (15-20) ; 38. 48-43!, (20-24) ; 39. 43-38!

(en formant la flèche constituée par les pions 27, 32, 38 les blancs s'apprêtent à éliminer le pion 16 tout en interdisant 39. ...(12-17) par 40. 27-22, (18×27) ; 41. 32×12 (B+))

39. ...(24-30) ; 40. 27-21!

(l'attaque décisive est lancée)

40. ...(16×27) ; 41. 32×21, (30×39) ; 42. 33×44, (14-20) ; 43. 38-32.

(les blancs amènent un pion supplémentaire sur l'aile affaiblie des noirs)

43. ...(9-14) ; 44. 32-27, (20-24) ; 45. 21-16, (24-29). 46. 40-34

(46. 16-11 serait prématuré à cause de 46. ...(12-17) ; 47. 11×22, (18-23) avec une nulle probable

46. ...(29×40) ; 47. 44×35, (12-17)

(forcé sinon les blancs joueraient 48. 27-21 suivi de 49. 16-11 (B+))

48. 28-22

(une offre très classique du pion en contrepartie de laquelle les blancs ont obtenu le droit de passer un pion à dame).

48. ...(17×28) ; 49. 16-11, (28-33) ; 50. 11-7, (33-38) ; 51. 7-1, (19-24)

(Rien de mieux 1) Sur 51. ...(19-23) ; 52. 27-22, (18×27), 1×42 (N+)

2) 51. ...(18-22) ; 52. 27×20, (25×14) ; 53. 1-29 (B+))

52. 1×3, (38-42) ; 53. 3-12, (42-47) ; 54. 12-45, (25-30)

(forcé les blancs menacent 55. 35-30 et sur 54. ...(47-24) ; 55. 35-30, (24×35) ; 56. 45-40, (35×44) ; 57. 50×39 (B+))

55. 35×24, (47×20) ; 56. 27-21, (20-33) ; 57. 21-16, (33-28) ; 58. 45-1!

(tend un piège...)

58. ...(28-33)

(... dans lequel Choulman tombe. Si les noirs quittaient la diagonale 6-50 ; 59. 16-11 avec un gain facile en passant une deuxième dame)

59. 16-11

(les noirs abandonnent sans attendre 59. ...(33×6) ; 60. 49-44, (13-18) ; 61. 1×45, (6-1) ; 62. 44-39, (1-6) ; 63. 45-1, (6×44) ; 64. 50×39)

FACE AU BARRAGE



STRATÉGIES

Nous continuons à étudier les réponses au contre d'appel. Aujourd'hui, nous allons voir ce qu'il convient de faire face aux barrages adverses et à l'intervention à sans-atout.

A. Sur une ouverture de barrage au palier de trois :
Rappelons que le contre d'appel à ce palier nécessite un minimum de 16 DH et un support dans les couleurs restantes. Le principe de réponse reste le même qu'au niveau de un, le répondant doit préciser sa force le mieux possible.

Exemple :

S	O	N	E
3♣	X	–	?

1. ♠ V 9 8 6
♥ 5 4 2
♦ D 7
♣ V 6 4 3

2. ♠ D 2
♥ D 7 4
♦ R V 7 6 2
♣ D V 3

3. ♠ V 9 8 7 4
♥ 3
♦ A D V 2
♣ 7 4 2

4. ♠ D 7 4 2
♥ R 8 6 3
♦ A D 8
♣ 7 2

1. Pas question de passer sur le contre, annoncez 3♥, le partenaire minimum de son contre doit passer.

2. 3 SA, la manche à 5♦ est lointaine ; avec un arrêt à ♣, la manche à SA est un excellent pari.

3. 4 ♠, 10-11 DH la manche doit être tentée même si le partenaire est minimum.

4. 4♣, avec 11-12 DH vous devez imposer la manche, le cue bid permet à votre partenaire d'annoncer sa couleur la plus longue (en cas d'égalité, on privilégie les majeures).

B. Sur une ouverture de barrage à 4♣, 4♦, 4♥ :
Le contre de votre partenaire est optionnel, c'est-à-dire qu'il vous engage fortement à reparler à moins d'avoir une main blanche sans couleur annonçable.

Exemple :

S	O	N	E
4♣	X	–	?

5. ♠ D V 7 4
♥ 7 3 2
♦ R D 6 3
♣ 7 2

6. ♠ 8 4 2
♥ 10 8 6 3
♦ A 7 4
♣ D V 2

7. ♠ D 8 3 2
♥ A 7 5
♦ D 9 6 2
♣ A 4

5. 4♠, priorité à la majeure, avec 9 SA la manche est jouable.

6. Passe, avec seulement 4 petites cartes à ♥, la manche à ♥ est improbable, la chute à 4♣ certaine.

7. 5♣, 13DH utiles, le cue bid à 5♣ permet de trouver le meilleur fit et d'imposer ensuite le chelem.

Exemple :

S	O	N	E
4♥	X	–	?

8. ♠ V 7 6 5 3
♥ 8 5 3
♦ R 4
♣ 10 3 2

9. ♠ 7 6 2
♥ 10 4 3
♦ D 8 2
♣ V 9 7 3

10. ♠ 8 2
♥ 3
♦ R 9 7 6 5
♣ D 8 7 5 2

8. 4♠, malgré la faiblesse en point H, la manche est un bon pari et 4♥ est peut-être sur table.

9. Passe, rien de satisfaisant, espérons que la manche chute.

10. 4 SA, cette enchère conventionnelle permet de décrire un bicolore mineur, sans précision de force.

C. Sur une ouverture de barrage à 4♠ :
Un seul principe à retenir, le contre est à tendance punitive, montrant une main lourde en point H assez régulière. Le contre d'appel se fait à 4 SA.

Exemple :

S	O	N	E
4♠	?		

11. ♠ A 3
♥ A V 5
♦ A R 7 2
♣ R 8 6 4

12. ♠ A D 10 5
♥ A 6
♦ 10 8 7 4
♣ 8 7 3

13. ♠ –
♥ A D 8 5
♦ A V 10 8 3
♣ A R 7 4

11. Contre, montre au moins 17-18H.

12. Passe, vous avez la certitude de faire chuter 4♠, mais le contre n'est pas à 100 % punitif et un « sauvetage » de votre partenaire serait catastrophique.

13. 4 SA, appel en principe aux trois autres couleurs.
Sur le contre à 4♠, vous devez passer avec des mains régulières et dégager avec des mains spéciales sachant que vous allez trouver beaucoup de jeu chez votre partenaire.

D. Réponses sur l'intervention à SA :
Les réponses sont les mêmes que sur l'ouverture d'un SA (vous pouvez adopter conventionnellement le texas). Vos enchères peuvent être légèrement plus optimistes du fait que les fourchettes de votre partenaire sont bien placées.

Exemple :

S	O	N	E
1♣	1SA	–	?

14. ♠ D 8 3
♥ V 10 4
♦ R V 10 8
♣ 7 4 2

15. ♠ 10 9 7 5 2
♥ 3
♦ V 7 6 3
♣ 8 5 2

16. ♠ R 8 7 6
♥ D V 9 2
♦ A 8 6 3
♣ 4

14. 2 SA, avec 7H, vous devriez passer sur une ouverture à SA, la manche est possible car les points de votre partenaire sont bien placés.

15. 2♥ ou 2♠, vous ferez plus de levées à la couleur, annoncez la misère soit par un texas soit naturellement, tout dépend de vos conventions.

16. 2♣ Stayman.

ENCHÈRES (*)

Cote 4 points

S	O	N	E
1♦	1♠	–	?

1. ♠ 8
♥ D 7 6 4
♦ D 8 6 2
♣ D 7 6 4

2. ♠ V 9 7 6 4
♥ 8 2
♦ 3
♣ A V 7 6 5

3. ♠ R V 2
♥ A D 3
♦ 8 4 3
♣ R 6 5 2

ENCHÈRES (**)

Cote 5 points

S	O	N	E
1♣	X	–	?

4. ♠ V 6 4 2
♥ 8 3
♦ R 7 6 5
♣ 7 6 2

5. ♠ 2
♥ D 7 6 5 4 2
♦ A V 8 4
♣ 8 3

6. ♠ A V 8 3
♥ D V 8 3
♦ R 7 6
♣ 8 2

ENCHÈRES (***)

Cote 6 points

S	O	N	E
3♦	X	–	?

7. ♠ 3
♥ 10 8 6 4 3 2
♦ 8 6 4
♣ A R 3

8. ♠ 6 5
♥ 8 3 2
♦ R 6 4
♣ A R V 8 2

9. ♠ D 8 6 4
♥ 8 7 6 2
♦ 6 2
♣ A R 3

JEU DE LA CARTE

Maniements de Couleur

Cote 3 points

10. ♠ A V 6 4
(N / O E / S)
♠ R 10

Comment jouez-vous pour réaliser 4 levées ?

11. ♠ R V 8 4 3
(N / O E / S)
♠ A 10

Comment jouez-vous pour tenter de réaliser 5 levées ?

JEU AVEC LE MORT

Les 4 donnes avec le mort sont tirées du simultané Mondial Epson du 16 mai 87.

Cote 3 points

12. ♠ A 8 6 3
♥ D 9 7 5
♦ A D 9 6 3
♣ –
(N / O E / S)
♠ 10 5 2
♥ A 10 6 4
♦ R
♣ A V 9 7 3

Sud reçoit l'entame du 4♠ sur le contrat de 4♥. Essayez de réaliser le maximum de levées.

Cote 4 points

13. ♠ 8 6 5 2
♥ R 4 3 2
♦ 5
♣ R 9 6 3
(N / O E / S)
♠ A R V 9
♥ D 10
♦ A 9 6
♣ A V 8 7

Sud joue 4♠, sur l'entame du V♦.

Cote 5 points

14. ♠ A 8 4
♥ V 8 6 5
♦ 9 6 2
♣ A V 6
(N / O E / S)
♠ R 10 7 2
♥ 9
♦ A R D 5 4
♣ D 9 5

Sud joue 5♦ sur l'entame de la D♠.

Cote 6 points

15. ♠ 10 8 4
♥ D 7
♦ 10 6 3
♣ A V 10 3 2
(N / O E / S)
♠ R 7 5 3 2
♥ A R 8
♦ A D V 8
♣ 5

Sud joue 4♠ sur l'entame du 4♦.

ENTAME

Donnez pour chacune des deux mains suivantes, votre entame.

Cote 2 points

S	O	N	E
1♦	–	1♥	–
1 SA	–	3 SA	X

16. ♠ V 10 9 4
♥ 8 3
♦ 8 7 6
♣ 10 7 6 2

Cote 6 points

S	O	N	E
		–	1♠
–	2♠	–	–
X	XX	2 SA	–
3♣	3♠	–	–

17. ♠ A
♥ 10 8 2
♦ A 10 7 2
♣ A 10 8 6 3

JEU DE LA DEFENSE

Cote 4 points

S	O	N	E
1 SA	–	2♣	–
2♠	–	4♠	

18. ♠ D V 9 3
♥ 8 2
♦ R 7 6 4
♣ A 6 4
(N / O E / S)
Est : ♠ 8 5
♥ A 10
♦ A V 10 9 2
♣ 10 9 3 2

Votre partenaire entame le 3♦, comment envisagez-vous la défense ?

Cote 8 points

S	O	N	E
1♠	–	2♦	–
2 SA	–	3 SA	–

19. ♠ 9 3
♥ A 2
♦ R D V 9 7 6
♣ 8 5 4
(N / O E / S)
Est : ♠ 8 6 4
♥ R V 10 9
♦ A 8 4 2
♣ A 3

Votre partenaire entame la D♣, vous prenez de l'As. Quelle carte rejouez-vous ?

Solutions page 127

LE GO PROGRAMMÉ

STRATÉGIES

Le cycle des compétitions entre programmes a été lancé, à l'initiative de M. Ing, Chinois de Taïwan, industriel et mécène, qui a placé la barre très haut puisqu'à l'horizon 2000, il a proposé un prix d'un million de dollars au premier programme qui atteindrait un niveau quasi professionnel. De nombreux prix intermédiaires, à partir de 2 000 dollars, seront gagnés chaque fois qu'un programme progressera sur l'échelle des niveaux. Les occasions se présenteront au moins deux fois par an. L'une cet été, à Grenoble, lors du Congrès Européen, l'autre à Taipeh, au mois de novembre.

Pour choisir un coup, il faut disposer d'informations hiérarchisées, que ce soit par gestion de règles, dans le cas de l'intelligence artificielle programmée en LISP, par exemple, ou en programmation classique par l'intermédiaire de fonctions d'évaluation ou tout autre système permettant d'obtenir et de comparer des valeurs.

En principe, les informations dont on dispose sont de deux ordres.

1. Le Go-ban. Le terrain de jeu n'est pas un espace neutre. On sait que les coins, les bords, le centre d'une part, les lignes d'autre part, ne sont pas équivalents. Il y a lieu, par conséquent, d'envisager ce qu'on peut appeler la valeur intrinsèque induite par le Go-Ban vide.

2. Les pierres. Dès que du matériel est déposé, les informations provenant du Go-Ban sont recouvertes, partiellement ou totalement par celles qui viennent des pierres. Très grossièrement, les pierres diffusent trois types d'information, concernant :

a) l'influence qu'elles propagent dans toutes les directions et qui va s'atténuant plus on s'éloigne de la source;

b) leur potentiel, qui dépend de leur position sur le terrain et surtout des relations qu'elles entretiennent avec les autres pierres;

c) l'enjeu qui est lié à leur capture éventuelle.

SECTEURS

Il y a 361 points sur le Go-Ban, mais en fait, structurellement, il n'y en a que 55 différents, inclus dans le triangle de la figure 1, la figure se reportant huit fois, et les points frontières, sur la diagonale et l'horizontale, se retrouvant quatre fois sur le terrain, le centre une seule fois. On peut faire beaucoup d'économie, si au lieu de qualifier uniquement les points, on qualifie des secteurs, des ensembles de points. La forme et la dimension peuvent être très diverses. La figure 1 montre une division en secteurs de 4 points; les secteurs qui partent du milieu de bord contiennent 6 points et le centre 9. On s'intéressera particulièrement à la 3[e] et 4[e] ligne, et les secteurs constitués par ces points forment une ceinture magique tout autour du Go-Ban. C'est là que seront joués les premiers coups de la partie. Ces secteurs ont une valeur intrinsèque supérieure à celle des autres; on peut y adjoindre les secteurs en pointillés. Il y a encore évidemment une hiérarchie, à l'intérieur même de la ceinture, tout comme à l'extérieur. Enfin, on remarquera qu'il n'y a que 15 secteurs différents, et en tout 81. Les

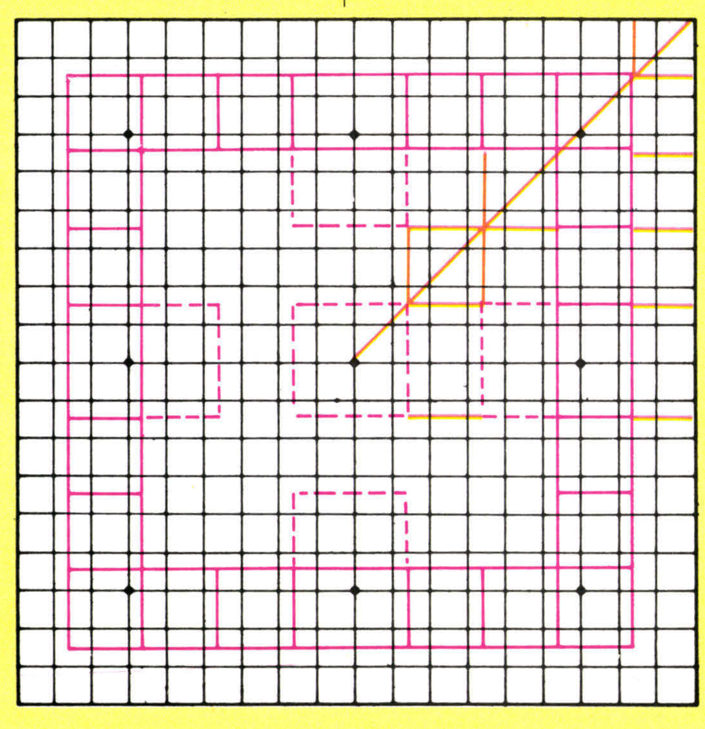


Figure 1

secteurs et les points sont les sources d'informations, entrecroisées, qui proviennent du Go-Ban. En admettant qu'un secteur soit sélectionné pour le prochain coup, on effectue un zoom-secteur qui permet de choisir parmi les 4 points, le plus approprié à la position.

INFLUENCES

Les influences sont propagées par les points occupés. Là aussi, bien des formes peuvent être choisies. La figure 2 est une hypothèse plausible, l'aura du Hoshi étant un œuf, celle du Tengen un cercle, celle du San San, un cercle aplati (le gros bout de l'œuf, en fait); on peut supposer que Hoshi et San San occupent les foyers dudit œuf. Sur la figure, les frontières de l'influence sont arbitraires; il n'y a pas en réalité de frontière, mais une onde qui se propage sous cette forme.

Bien entendu, cela ne règle pas d'avance la propagation des cumuls d'influence, les recouvrements, les brassages avec les influences adverses, mais ce peut être une piste.

Les influences jouent même sur la force de propagation des sources qui réémettent d'autres informations, l'ensemble de ces intéractions finissant, on peut l'espérer, par se stabiliser. On a alors un nouvel état du Go-Ban.

ZONES

Théoriquement, une pierre influence l'ensemble du Go-Ban. Mais, en fonction de ce que l'on veut traiter, on peut fixer l'arrêt de la prise en compte à un seuil convenablement choisi. Une part importante de cette influence regarde les réactions réciproques des pierres en tant que cibles.

Ces relations sont surtout intéressantes dans la mesure où cible signifie instabilité, de sorte que la notion spatiale de secteurs tendra à être remplacée par celle de zone, là où il y a urgence ou pas. Une zone sera en principe constituée par l'environnement d'un groupe; si ce groupe a une ou plusieurs cibles, s'il est lui-même une cible, la zone d'instabilité et d'urgence s'étendra d'elle-même. En fonction du diagnostic posé, des rapports de potentiel, de l'enjeu, devra se dégager une envie de jouer dans une (ou plusieurs) zone assez précise du terrain. Un nouveau zoom permettra alors de choisir le coup définitif. Ce qu'il y a de passionnant dans la programmation du Go, c'est qu'il y a une théorie du Go-Ban à inventer. Et, bien évidemment, quand les cas particuliers commencent à s'amonceler, c'est que le substrat théorique devient insuffisant, qu'il est temps de repartir vers les grands espaces abstraits.

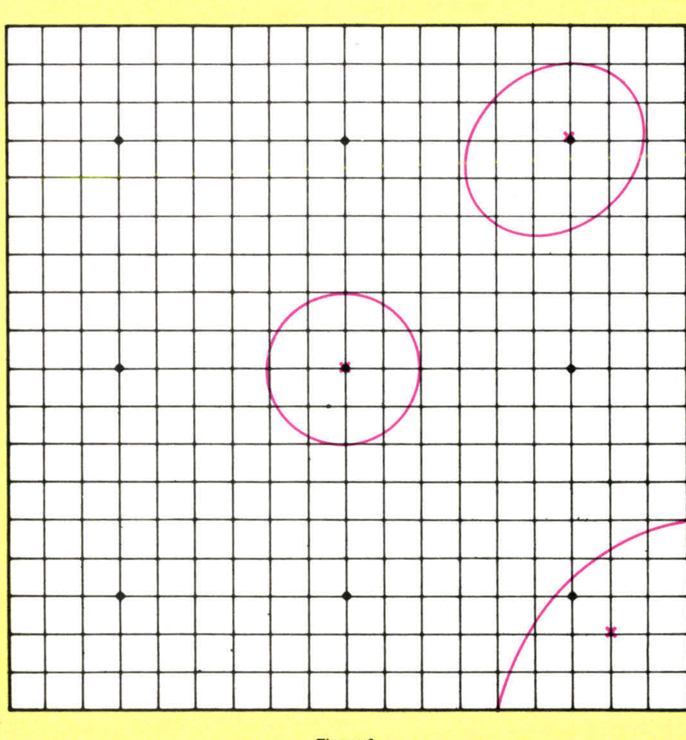
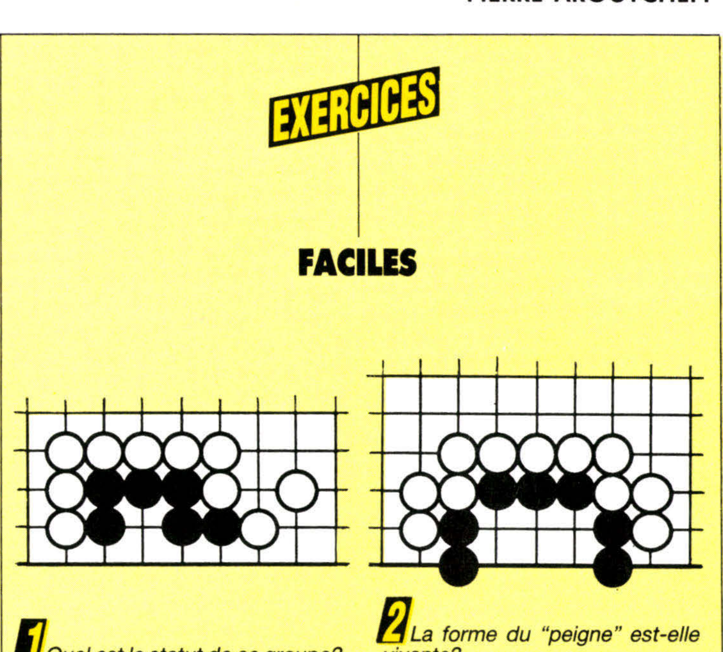


Figure 2

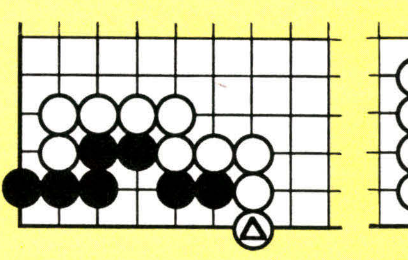


1 Quel est le statut de ce groupe?

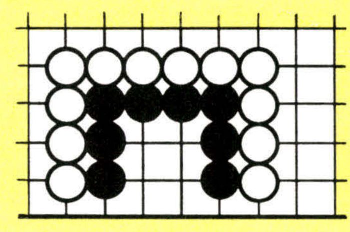
2 La forme du "peigne" est-elle vivante?



MOYENS

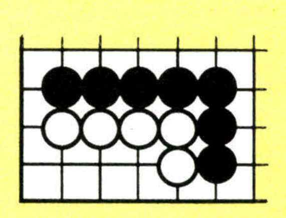


3 Le coup blanc △ est-il Sente sur la vie du groupe noir?

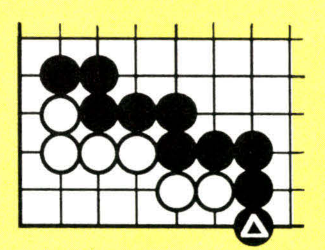


4 Quel est le statut de ce groupe?

DIFFICILES



5 Le noir peut-il quelque chose contre le coin blanc?



6 Le coup noir ▲ est-il Sente?

Solutions page 127



AUTOPSIE

Bordelais, qui se décide à tenter une Garde Sans. En Est, le défenseur parisien entame le 4 de ♥ pour le Roi d'Ouest qui continue ♥ coupé par Est ; l'ouverture à ♦ semble maintenant inéluctable. Nord coupe également du Petit et le Roi de ♦ agrémente la levée. Le score de 172 pour Bordeaux crée un écart de 9 points de match et vient récompenser la fougue de l'attaquant bordelais.

STRATEGIES GRANDS CLASSIQUES

Alors qu'en Duplicate individuel, il faut se faufiler dans le tournoi comme une anguille à travers un champ de mines, le match par équipes requiert la parfaite cohésion de l'ensemble des joueurs dont l'association, sciemment choisie, est déterminante.

Le principe de l'Interclub réside dans la confrontation de deux camps adverses qui joueront les mêmes donnes, tant en attaque qu'en défense, dans deux salles différentes.

Comme tout duel, le match par équipes a ses propres caractéristiques :

- Lors de la comparaison des scores, l'écart de points réels subit une conversion en « points de match », selon des zones établies par un barème officiel. La perte d'une levée « neutre » n'est donc plus vitale ; seule compte la création d'un profond déséquilibre sur la donne.
- Le « swing », tant recherché, est la situation dans laquelle l'un des camps gagne un contrat que l'autre chute. Dans ce cas, l'écart provoqué par l'addition des deux scores est si considérable qu'il peut décider de l'issue de la rencontre.
- Il en résulte que le preneur, qui ne connaît ni obligation ni restriction dans le choix de son contrat, a le devoir d'assurer son jeu, tandis que la défense peut prendre certains risques dans l'hypothèse d'une chute probable. Faut-il préciser que, dans ce contexte, un coup moyen si apprécié en individuel correspond ici à un coup nul.
- En général, les membres d'une défense « fittée » se placent toujours dans la même position vis-à-vis du déclarant. Leurs réflexes sont prévisibles et l'échange d'informations, issu d'une signalisation élaborée, permet d'envisager les combinaisons les plus subtiles au moment propice.
- Les résultats ne parviennent à chacune des équipes qu'à la fin d'un quart-temps de quatre donnes. Chaque salle a le loisir d'entreprendre l'analyse de la stratégie adoptée et c'est ainsi que la technique s'affine.

Outre l'affrontement possible de deux styles de jeu, le match par équipes tend à minimiser le rôle du hasard, fait intervenir des qualités de jugement et met en relief l'état d'esprit d'un groupe homogène. Affinité, respect, confiance demeurent les clés du succès.

Comme chaque année, le concours de Tarot du journal *Sud-Ouest Dimanche* permit l'organisation d'un tournoi des lecteurs opposant les meilleurs protagonistes à quelques joueurs parmi les plus chevronnés. La rencontre 1986, à Pessac, se termina par un match amical Paris-Bordeaux en trois séances de huit donnes.

A l'issue de la première séance, Paris mène de 10 points de match. La donne n° 11 se présente comme suit :

NORD
A 19 14 13 10 1 Ex
♠ 4 A
♥ 9 7 6 3 A
♦ /
♣ 9 6 4 2 A

OUEST
A 17 16 5
♠ C V 3
♥ R 10 5 2
♦ R 10 8 5 A
♣ C 7 5

EST
A 12 9 3
♠ D 9
♥ 4
♦ D C V 9 7 6 3 2
♣ V 10 8 3

SUD
A 21 20 15 11 7 6 4 2
♠ R 10 8 6 2
♥ D C 8
♦ /
♣ R D

Que faites-vous en Sud ? Si, comme l'attaquant parisien, vous avez choisi le contrat de Garde, vous découvrez le chien suivant :
A 18 8
♠ 7 5
♥ V
♦ 4
♣ /

et la main devient :

A 21 20 18 15 11 8 7 6 4 2
♠ R 10 8 7 6 5 2
♥ /
♦ /
♣ R

En Est, le défenseur bordelais entame le 2 de ♦ pour la coupe du Petit en Nord ; Ouest engage son Roi et la surcoupe du 2 d'atout assure un pli de rêve, qui, avec la poignée, permettra de marquer 112 points.

Dans l'autre salle, l'attaque vient ensuite à un

EXERCICES

Donnes tirées du match Paris-Bordeaux.
Quel contrat choisissez-vous ?

1.
A 19 18 11 7 3 1 Ex
♠ D
♥ R D 9 8 2
♦ /
♣ R 10 8 6 2

2.
A 21 17 15 13 5 4 2 1
♠ V 8 7
♥ R
♦ R D 4 A
♣ D 8

3.
A 21 20 19 18 17 15 10 8 2
♠ 9 2
♥ 8 4
♦ R C 10 2
♣ 4

4.
A 21 20 19 18 1
♠ C 6 4
♥ /
♦ R 9 7 6 A
♣ R V 9 4 2

5.
A 21 18 15 12 9 4 3 1
♠ C V 6
♥ R D C 7
♦ /
♣ C V 7

6.
A 21 20 17 14 11 9 5 3 1
♠ /
♥ R D V A
♦ 7 A
♣ D 10 7

7.
A 21 16 13 11 1 Ex
♠ R D C 9 A
♥ C
♦ D C 9
♣ D V 2

Solutions page 127

BENJAMIN HANNUNA

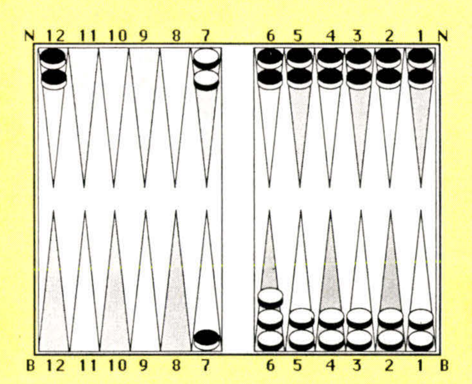
DUPLICATION

Toute la philosophie qui sous-tend les déplacements de pions consiste à opter pour le mouvement qui donnera le maximum de chances d'avoir un dé favorable au coup suivant, tout en minimisant les chances de dé favorable pour l'adversaire. Mais cette minimisation ne passe pas toujours uniquement par un calcul de probabilités; un autre élément peut entrer en jeu: la duplication.

Le principe de duplication que nous avons déjà mentionné sans le nommer, s'applique surtout dans le cas où vous devez laisser un blot : laissez-le de préférence là où, pour frapper, l'adversaire devra utiliser un dé qui aurait de toute façon été bon pour lui, soit pour frapper un autre pion, soit pour construire une case importante : ne pouvant être à la fois au four et au moulin, il devra bien choisir...

Un exemple simple vous fera saisir toute la portée de cette notion.

Dans la position ci-dessous, Blanc doit jouer 6-2:

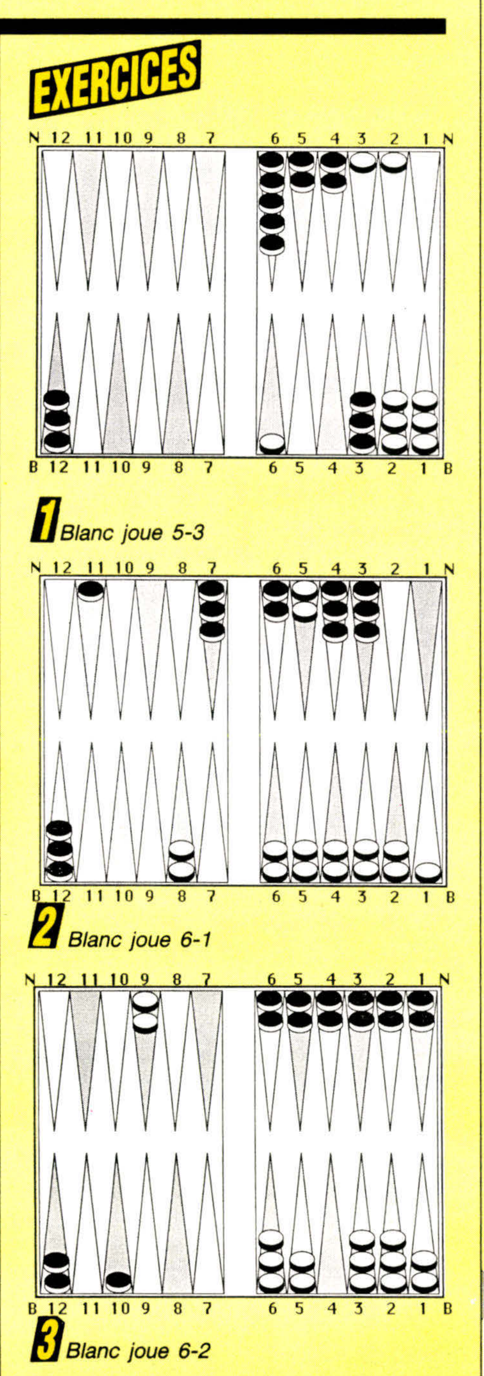


Il est évident ici que celui des joueurs qui est frappé a probablement perdu la partie, et risque même de perdre un gammon s'il a deux pions frappés.

Le 6 est obligatoire : N7B12. Mais quid du 2? Si blanc continue avec le même pion de B12 en B10, il sera frappé avec 3 ou 5, et perdra ses 2 blots si Noir fait 5-3.

- s'il joue N7N9, il sera aussi frappé avec 5 et 3, mais perdra ses 2 pions avec 5-3 et 5-4...
- s'il joue en revanche B6B4, seul un 5 peut le frapper...

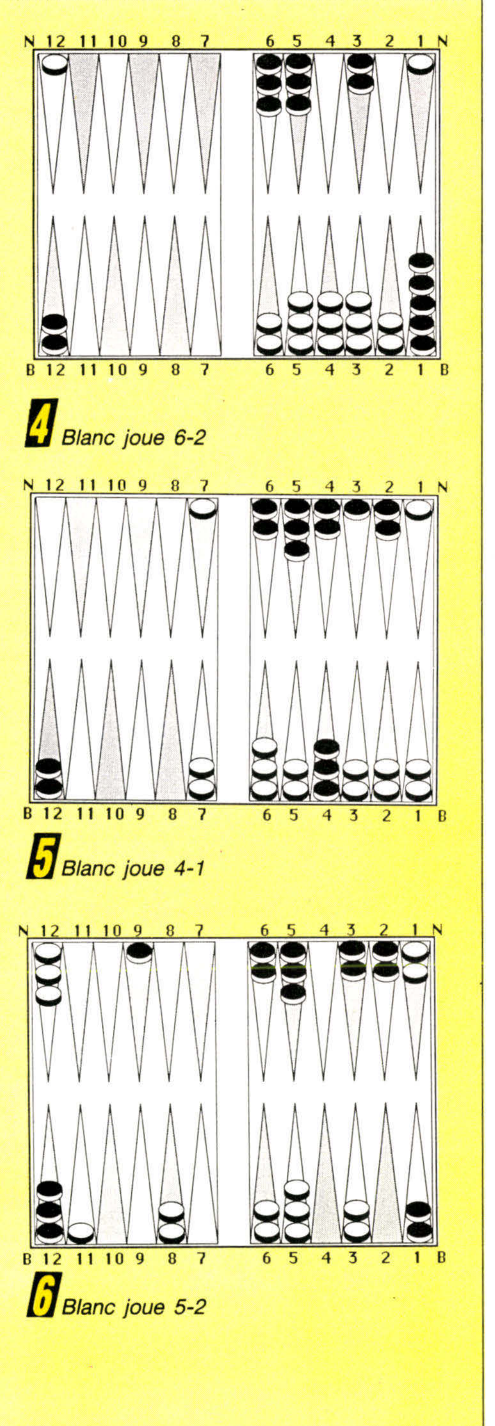
EXERCICES



1 Blanc joue 5-3

2 Blanc joue 6-1

3 Blanc joue 6-2



4 Blanc joue 6-2

5 Blanc joue 4-1

6 Blanc joue 5-2

Solutions page 128

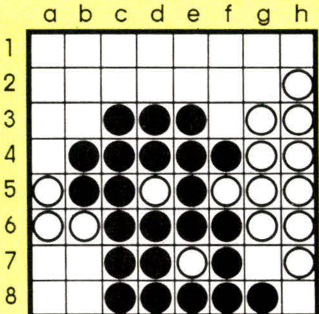
MARC TASTET

PIEGES SUR LES BORDS

Occuper cinq cases sur un bord est en général une faiblesse. Mais à tenter de l'exploiter, vous risquez de tomber dans un piège. Vous devez connaître ce mécanisme que vous serez fatalement appelé à rencontrer.

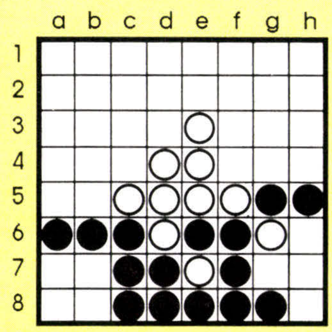
Rappelons tout d'abord le principe. Dans le diagramme 1, Noir possède un bord de 5 cases (en abrégé, un "bord de 5") en Sud (ligne 8). Blanc peut l'exploiter en jouant la case "X" B7. Si Noir prend le coin A8, Blanc pourra s'insérer en B8, puis jouer H8, gagnant les bords Sud et Est.

1
Blanc doit jouer



Considérons maintenant la position du diagramme 2.

2
Blanc doit jouer



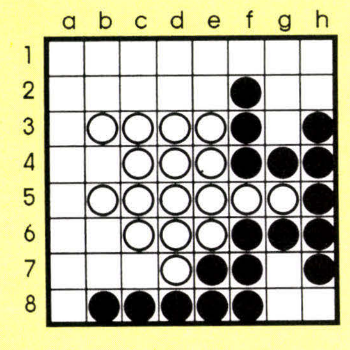
Supposons que Blanc, qui a le trait, attaque le bord de 5 en jouant B7. Si Noir joue ensuite D3, il va pouvoir prendre le coin A8 et garder le bord Sud:
- ou bien Blanc retourne le pion B6, et Noir pourra jouer B8 sans retourner B7, puis A8,
- ou bien Blanc ne le retourne pas, et Noir pourra jouer A8 sans donner à Blanc un accès à B8, puis B8 aussitôt après.

Ce piège est dû au fait qu'il n'y a qu'un pion sur la colonne B.

Dans la position du diagramme 2, la bonne façon, pour Blanc, de profiter du bord de 5 est de jouer A7: si Noir répond A8, Blanc peut s'insérer en B8, sinon Blanc peut gagner un temps en jouant A5.

Voici maintenant un autre exemple tiré d'une partie jouée en tournoi à Paris en mai 1987.

3
Blanc doit jouer



Dans cette position (diagramme 3), Blanc voulant attaquer le bord de 5 en Sud a joué 32: G7. Fatale erreur! Après 33: A5, Blanc a perdu:
- s'il joue 34: G3, Noir pourra jouer 35: G8 sans retourner G7 et donc ensuite H8,
- s'il joue ailleurs, Noir pourra retourner le pion G6 et jouer ensuite 37: H8 sans donner à Blanc d'accès en G8, puis 39: G8.

Dans les deux cas, Noir aura une solide base de pions définitifs dans le coin Sud-Est, ce qui lui assure la victoire. Dans la partie, Noir a même gagné 64 à 0 (diagramme 4)!

Revenons un instant sur la position du diagramme 3. Si le pion D7 était noir, l'attaque de Blanc en G7 marcherait: après H8, Noir n'aurait plus d'accès en G8 car F7 serait noir. Blanc pourrait donc essayer d'attendre que Noir retourne D7, mais cela est assez aléatoire. Par contre, Blanc peut attaquer le bord de 5 en Est en jouant G2. Mais il s'interdit alors de jouer ensuite G3 qui formerait un piège semblable à celui du diagramme 2 (tant que G3 est vide, il ne risque rien: si Noir joue H1, il n'a plus d'accès en H2).

En résumé, avant d'attaquer un bord de 5 par une case "X", on doit s'assurer que l'adversaire ne peut pas, tout de suite ou après quelques coups préparatoires, prendre le coin sans que l'on puisse s'insérer, ou compléter son bord de 5 en bord de 6 sans retourner la case "X" et prendre ensuite le coin.

4
Noir: 64; Blanc: 0

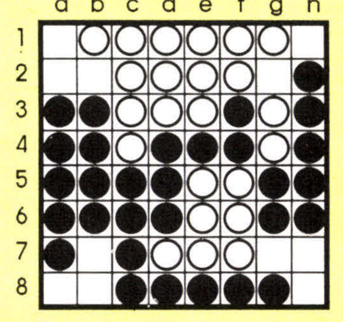
	a	b	c	d	e	f	g	h
1	54	55	56	49	48	44	47	60
2	52	53	51	50	46	27	45	43
3	57	22	14	12	3	6	40	25
4	36	38	7			2	10	23
5	33	24	5			9	17	30
6	34	35	26	4	1	8	15	18
7	42	59	41	11	13	16	32	31
8	58	29	28	21	20	19	39	37



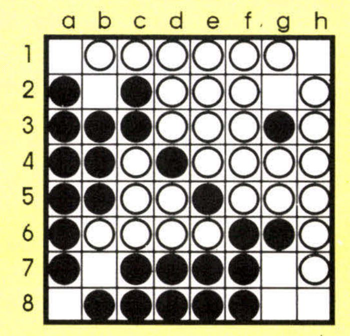
EXERCICES

Dans les deux positions suivantes, Blanc joue et gagne, mais attention aux pièges des bords de 5!

1



2



Solutions page 128

SOLUTIONS

LE P'TIT COIN AUX NOMBRES

Pages 56 et 57, Louis Thépault vous posait quelques "problèmes de nombres". En voici les solutions:

Nombres astronomiques:

```
      5 2 8 1
+   6 7 8 8 7
+ 1 4 3 7 0 3
  2 1 6 8 7 1
```

Opération secrète:

```
      6 1 7
×     5 3 9
    5 5 5 3
  1 8 5 1
3 0 8 5
3 3 2 5 6 3
```

Sommes multiples:

```
  2 2 1
×   1 9
1 9 8 9
2 2 1
4 1 9 9
```

Produit des inverses:
Le résultat s'écrit ABC ABC = ABC × 1001.
1001 est le produit des 3 nombres premiers 7 × 11 × 13.
Du multiplicande et du multiplicateur, l'un d'eux est donc multiple de 11. Lorsqu'un multiple de 11 est inversé, le résultat obtenu est aussi un multiple de 11. L'ordre des chiffres du multiplicande étant l'inverse de celui des chiffres du multiplicateur, ces deux nombres sont multiples de 11.
Un de ces deux nombres étant aussi multiple de 13, il sera multiple de 13×11=143. Ce nombre comportant trois chiffres, il ne peut valoir que 143, 286, 429, 572, 715 ou 858.
Le produit est multiple de 7, l'autre nombre inverse de ceux écrits ci-dessus doit donc être divisible par 7. Dans cette liste, seul le nombre 429 donne après inversion un nombre multiple de 7 (924=7×132).
On obtient la solution unique:

```
      4 2 9
×     9 2 4
3 9 6 3 9 6
```

Carré palindromique:

```
        • • •
×       • • •
A B C C B A
```

A B C C B A est un carré. A vaut donc 1, 4, 5, 6 ou 9.
Selon la valeur de A, on déduit le dernier chiffre de la racine carrée (exemple si A=1, ce dernier chiffre est 1 ou 9), mais aussi le premier (si A=1, B est pair et la racine carrée est comprise entre $\sqrt{102201}$ = 319,6 et $\sqrt{189981}$ = 435,8)
Si A=1, on déduit que le multiplicateur est de la forme 3.1, 3.9, 4.1 ou 4.9.
Par ailleurs, le produit étant symétrique, il est nécessairement multiple de 11 et donc aussi le multiplicateur.
Les seules valeurs testables pour le multiplicateur si A=1 sont donc 341, 319, 451 et 429.
En opérant de même pour A=4, A=5 (B=2), A=6 et A=9, on obtiendra la solution:

```
      8 3 6
×     8 3 6
6 9 8 8 9 6
```

6 9 8 8 9 6 étant le seul carré symétrique à 6 chiffres.

La ronde:
Autre suite cyclique de dix nombres vérifiant les conditions imposées:
17 - 86 - 43 - 216 - 108 - 54 - 27 - 136 - 68 - 34 - 17...

A l'endroit, à l'envers:
Il suffit tout simplement de permuter le 2 et le 6 dans la partie supérieure, de même que le 2 et le 6 du nombre 6 502.

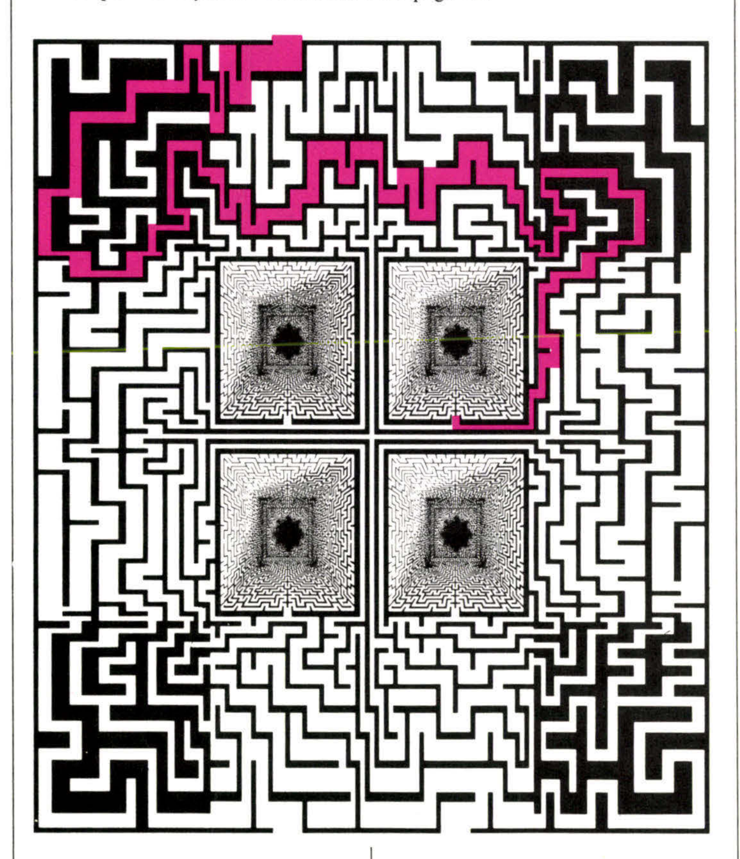
L'identité devient:
Image à l'endroit: 201 × 16 = 2506 + 691 + 19
Après retournement de votre journal: 61 + 169 + 9052 = 91 × 102

Espèce rare:
Incroyable, mais vrai. Parmi les 511 nombres répondant aux deux conditions de l'énoncé, il n'y en a pas un seul qui soit divisible par 11.
Si un tel nombre est constitué d'un nombre impair de chiffres, nous pouvons lui annexer un 0 à gauche. Ni la valeur du nombre ni l'ordre croissant de ses chiffres ne sont modifiés. De cette manière, tous les nombres en question sont formés d'un nombre pair de chiffres, sans que cela modifie leur comportement vis-à-vis des deux propriétés de l'énoncé.
Si un nombre est divisible par 11, le résultat obtenu en soustrayant de la somme des chiffres de rang impair, à partir de la droite, la somme des chiffres de rang pair, est soit 0, soit un multiple de 11.
Examinons le cas d'un nombre à six chiffres ABCDEF. Nous devons avoir (F-E) + (D-C) + (B-A) = 0 ou multiple de 11.
Si nous portons sur un segment de droite gradué en 10 divisions les chiffres A, B, C, D, E, F, la somme (F-E) + (D-C) + (B-A) n'est autre que la somme des longueurs (EF + CD + AB).
Cette somme est nécessairement positive et inférieure au segment de longueur 10. Elle ne peut donc être multiple de 11.
Aucun des nombres vérifiant les deux conditions de l'énoncé et comportant 6 chiffres n'est donc multiple de 11.
La même démonstration appliquée à des nombres de 2, 4 ou 8 chiffres conduit à dire qu'il n'y a aucun des 511 nombres qui soit divisible par 11.

Produits anagrammiques:
246 × 51 = 12 546
24 × 651 = 15 624

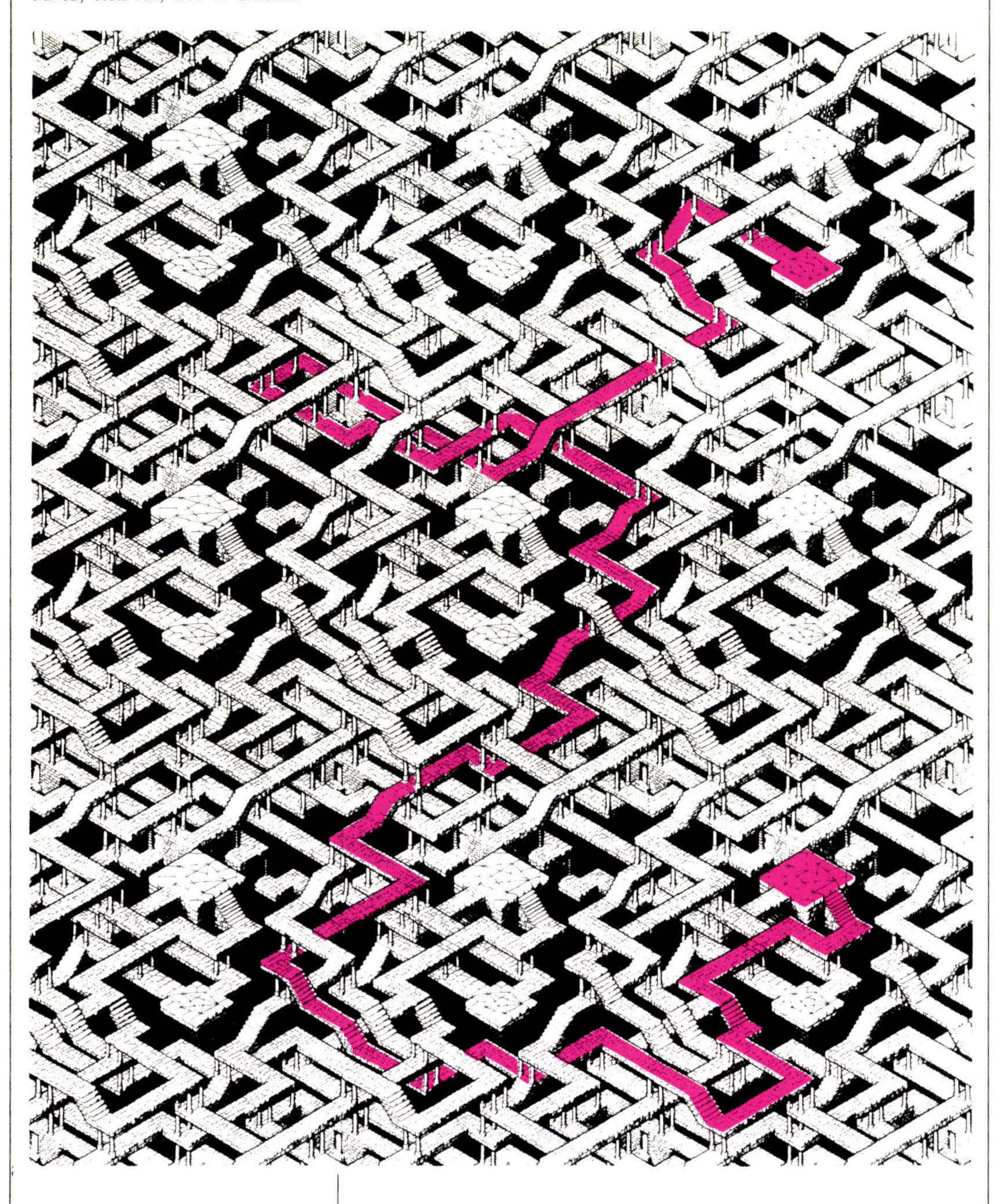
PROFONDEURS VIII

Page 49, Philippe Fassier vous proposait le huitième épisode de son labyrinthe. Si vous ne savez pas de quel dédale vous avez émergé, regardez ci-dessous... afin de pouvoir rejoindre Profondeurs IX page 81.



MODULE

Page 41, Philippe Fassier vous entraînait dans une architecture complexe à la recherche d'un unique chemin... Vous l'avez, bien sûr, trouvé. Sinon...



ERRARE...

Page 51, dans le problème 13 de Récréation de Bernard Myers une coquille s'est glissée dans les prix des différents assemblages. Les différents prix étaient donc 230 F, 350 F, 370 F et 400 F (au lieu de 300 F).

Voici la solution du problème 12 page 109.
L'entame semble montrer qu'Ouest ne détient que les 4 cartes à ♠, on peut dans ce cas affranchir les ♣. Si au 3e tour de ♠ la couleur est répartie 5-2, on abandonnera les ♣ pour tenter l'impasse ♥ et en cas d'échec, il ne restera plus qu'à espérer les ♦ répartis 3-3.

MANIFESTATIONS

• Les finales de la Coupe de France de jeu d'histoire, antique et médiévale, auront lieu les 19 et 20 septembre au C.C.S.M. de Beaudreuil à 3 km de Limoges, par la N.20 vers Paris.

Renseignements locaux : Laurent Mariette, 13, avenue des Ruchoux à Limoges (87100). Tél : 55 78 04 43. Candidatures pour l'an prochain et tous renseignements sur la Coupe de France auprès du président du Comité: Philippe Bondurand. Tél : (1) 42 97 67 15.

• La ludothèque d'Istres organise son second Salon régional du Jouet du 13 au 22 novembre 1987.
Parallèlement à cette manifestation, un tournoi de jeux de rôle vous est proposé les 14 et 15 novembre 1987, avec au programme :

- le samedi 14, une partie d'Empire Galactique. En soirée, plusieurs semi-réels : Paranoïa, Berlin 1933, Super-Gang.

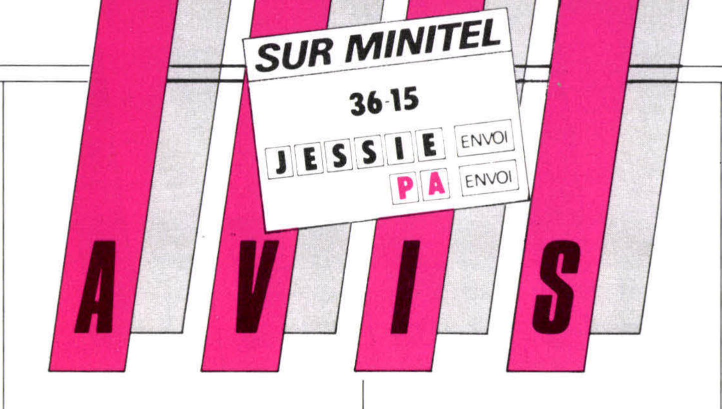
- le dimanche 15, reprise du tournoi avec un scénario de Cthulhu jusqu'à ce que mort s'ensuive.
Le tout agrémenté d'expos photos, vidéo et divers démonstrations.

Pour tous renseignements : Club de jeux de rôle de la ludothèque d'Istres, CEC les heures claires, 13800 Istres.

• Les 7 et 8 novembre 1987 se déroulera à Toulouse la neuvième convention de jeux de rôle Sup'Aero. Un tournoi regroupant les modules suivant vous sera proposé: AD&D niveau 7, Daredevil, Appel de Cthulhu, James Bond, Rêve de dragon, MERP. Pour tous renseignements, écrire à: Frédéric Remy, Maison des élèves de l'ENSAE, Résidence II chambre 353, 10 avenue E. Belin, 31400 Toulouse.

CLUBS

• Création d'un club de jeu commandé par ordinateur. A la fois jeu de diplomatie, de stratégie et d'aventure, jouez au JCO. Renseignements contre enveloppe timbrée à votre adresse. Eric Noël, 10, rue Laplace, 02100 Saint Quentin.



• Après un an d'errances, les Barbares rigolards (Dead Evil) viennent de trouver asile dans une crypte cthulhesque : la cave de la salle "La Renommée" à Haccourt à 16 km de Liège (Belgique). Renseignements : Vincent Brems, 218, allée Verte, 4547 Haccourt, Belgique.

• Ouverture d'un club de JdR Berruyer : "Les Innommables Maîtres de l'Enfer", du débutant au joueur extrêmement confirmé. Les Grandeur nature sont aussi de la partie et d'une extrême qualité. Contact : Action et Aventure, les Innommables Maîtres de l'Enfer, 50, bis rue Louis-Mallet, 18000 Bourges.

• Vortigern vous propose de joueur à Diplomacy par correspondance ! L'association compte 150 adhérents dans toute la France et publie un zine mensuel de 50 à 60 pages. Jeux pratiqués : Diplo et ses variantes. Renseignements : Chantal Mansart, 23-27, rue Buffon, 93100 Montreuil.

• Jouez à Trivial Pursuit par correspondance ! Toutes les questions sont nouvelles. Pour obtenir les règles détaillées ainsi que les conditions d'inscription, adressez trois timbres à 2,20 F à Roland Prévot, 70, rue du Chateau des Rentiers, 75013 Paris.

MESSAGES

• Recherchons joueurs et joueuses de tout âge, expérimentés ou non en vue de la création d'un club de jeux de simulation dans la région de Lens (62). Contacter Laurent au 21 78 76 58 ou Eric au 21 45 02 28 (le samedi A.M.).

• Recherche toutes sortes de jeux sur plateau anciens et non commercialisés actuellement. Recherche aussi notice en français de Shogun et de Dundarach pour Amstrad. Gérard Thuillot, 6, allée Pierre-Brossolette, 95400 Villiers-le-Bel. Tél : (1) 39 92 20 62.

• Jeune accidenté, ne pouvant se déplacer, recherche donnateurs (trices) pour tout ce qui concerne le JdR. Georges Lecorre, 30, route des Ormeaux, 44570 Trignac.

• Propose documentations, plans, toutes époques pour jeux de guerre. Tél : (1) 43 43 91 16 après 19h. M. Ailliot.

• Un fanzine pour les possesseurs de CBM est né: Syntax Error. Pour le recevoir, envoyer un timbre à 2,20 F à F. Perez, Les Corbières, 69380 Chessy.

• Cherche club de wargames ou de jeux de société dans la région liégeoise (inexpérimenté). Ecrire à G. Van Bellingen, rue Mathysart, 2, 4920 Embourg.

• Jeune meneur de jeux cherche bonnes fées ou bons génies qui accepteraient de céder généreusement quelques figurines pour enrichir parties de jeux de rôle. Laurent Lepogam, 12, allée des Pivoines, 28600 Luisant.

• Un pauvre M.J sans ressources accepterait volontiers le jeu de rôle que lui offrirait un gentil donateur. Remboursement des frais d'envoi. Guillaume Veillet, Lachat-Cusy, 74540 Alby/Cheran.

• Cherche gentils donateurs de revues informatiques, J&S, Indiana ou échange contre aventures dont on est le héros que j'ai créées. Karine Vallée, Le Meunier Monthevion, 86210 Boneuil.

• A tous les possesseurs du Dragon 32. Je suis bloqué autour des salles des hommes d'équipage dans "Syzygy". J'ai : la combinaison d'espace, un rouleau de ficelle, un couteau, l'épée laser et une Fuzzy, créature. Indiquez-moi comment on passe dans le couloir sans air, dans le couloir noir où se trouve un monstre et celui où se trouve Vador. Comment utiliser l'épée et les autres objets que je possède ? Juste Do, Ville Lebrun, 78730 Saint-Mesme. Tél : 30 59 45 60 après 18h.

• SOS je suis bloqué dan La bête du Gevaudan sur Apple IIE. Qui pourrait m'aider à allumer la torche et à trouver les herbes magiques. Serais intéressé par doc et plan (Fantvision, Moebius, Germany 85...) Je pourrai vous envoyer en échange des solutions de jeux d'aventure et de rôle (Ultima III et IV). Polucci Frédéric, 145B, impasse de la voie romaine, 34000 Montpellier.

• Je peins vos figurines (5 à 30 F), plans, dessins (JdR) par correspondance. Dossier (synthèse documents pour grandeur nature) 150 F. P. Bertrand, 1, bis Bld Victor-Hugo, 47700 Casteljaloux.

• Cherche possesseur Apple II pour échange programmes, idées, trucs. Urgent. J.M. Sadoul, Deyme Buoux, 84480 Bonnieux.

• Cherche donateur des règles de D&D base et expert ou/et figurines médiévales fantastiques. Pablo Perez, rue Chaumont 9, 1530 Payerne VD Suisse.

• Recherche aventurier possédant les plans des nombreux donjons et connaissant leurs entrées dans Bard's Tale sur C64. Possède personnages ayant de nombreux niveaux.

LES BONNES OCCASES...

VEND

• MO5 clavier mécanique + LEP + crayon optique + Ext. manettes (Atari) + moniteur N/B + 4 livres + nombreux documents + programmes + 4 cartouches + 20 revues spécialisées. Michel Canestrier, av. E-Grinda, Lot. Saïda, Bat A, 06200 Nice.

• Oric Atmos 48 Ko + télévision NB + modulateur UHF + cordons branchements + magnéto + 10 jeux originaux + manuel : 1 300 F le tout. Stéphane Marchand, 3, rue d'Orléans, 69330 Meyzieu. Tél : 78 31 02 77 après 19h30.

• Piranah n° 3, 5, 6: 20F pièce; Infojeux n°2, 10 F; Gran, 140 F... Tél : (19) (41 21) 71 03 85. Demander Vincent.

• livres de science fiction, fantastique, polars... Francis Temperville, Ferme des compagnons du Mabot, 5 rue de Bellevue, 91400 Orsay. Tél : (1) 69 28 45 50 le soir.

• CBM 64 + lecteur de disquettes + lecteur cassettes + moniteur mono. + 60 disquettes + interface péritel + revues + livres + joystick, 4 700 F. Tél : 98 40 91 44. Demander Nicolas.

• Videopac Philips + 15 cassettes de jeux + cassette basic + jeu d'échecs. 2 900 F. Tél : 29 56 76 89 après 19h.

• micro-ordinateur TI99/4A + lecteur cassettes + cordon cassette + 6 modules de jeux + joysticks + livres, revues et nombreux listings : 1 300 F. Tél : 44 47 63 60. Demander Nicolas.

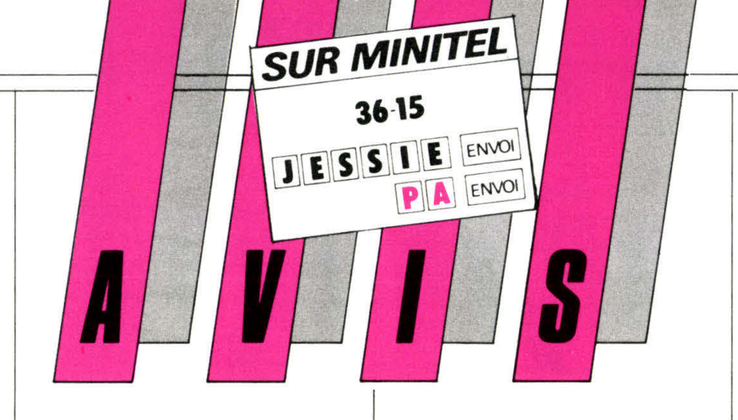
• Cassette MSX Choplifter, Congo Bongo, Ultimate (ou Alien 8) 100 F la cassette ou 250 F les trois. Tél : 48 65 54 59.

• Zargo's Lord + Donjon & Dragon électronique de luxe, East and West, 110 F; SK1 Casio, 1 000 F. Tél : 56 20 61 48 après 19h. Demander Frédéric.

• 6 "livres dont vous êtes le héros", 8 F chaque. Le tout 48 F. Vous êtes l'as des as, et Le Shérif et le Hors-la-loi, 100 F les deux ou le tout contre la boîte de règle de base de Paranoïa. Stéphane Duqué, 2, avenue de la Jonquière, 44800 Saint-Herblain. Tél : 40 43 31 70.

• L'Œil noir, boîte de base + extension, 90 F l'une. "Livre dont vous êtes le héros", 10 F. Tél : 42 70 45 95 à partir de 20h. Demander Emmanuel.

• L'Œil noir boîte de base + boîte d'extension + 4 scénarios, 300 F. Stéphane Lominé, 24, rue du Heurteloup, Longnes, 78980 Bréval.



• Apple IIe (6502) avec écran mono. + souris IIe + imprimante et modem + env. 200 jeux : 5 300 F. Steve Sebban, 50, rue de la Thibaudière, 69007 Lyon.

• Oriental Adventures (AD&D), Donjons & Dragons (expert boîte 2), Légendes, Conan, Zargo's Lords avec extension, 23 livres-jeux, Tunnels & Trolls. Alexandre Martinez, chemin de la Combe 1, 1111 Tolochenar (Suisse). Tél : (021) 71 00 96.

• 60 figurines (type médiéval) + Floors Plans I et II, module pour Donjons, 30 dés de toutes faces, livret D&D (règle de base). Tél : 93 54 15 14. Demander Laurent.

• "livres dont vous êtes le héros" + logiciels pour Apple II + D&D jeu de base. Tél : 22 42 11 43. Demander Xavier.

• L'Appel de Cthulhu + nombreux modules. Rommel, 90 F et Millenium, 100 F. Sébastien Baudimont. Tél : 45 92 58 71.

• jeu d'échecs électronique Milton Computer Chess, 12 niveaux encore sous garantie. Valeur actuelle 6 300 F. Prix à débattre. Françoise Micoulet, 11, av. Berthelot 42152 L'Horme. Tél : 77 22 24 74 après 19h.

• nombreux logiciels C64 (Skyfox, Ace, Borrowed Time...). Tél : 33 42 20 48. Demander Sébastien.

• EXL 100, clavier, Cmos, joysticks, moniteur, cartouches, cassettes de jeux... 1 800 F sans frais d'envoi. Sylvain Closier, 15, rue de la Jonquière, 75017 Paris. Tél : (1) 42 26 60 13 après 18h.

• ZX81 + 16 K + alimentation + 6 cassettes + listings... 600 F. Jean-Philippe Gréau au 47 80 29 66 vers 18h.

• MO6 + lecteur de cassettes + moniteur monochrome + crayon optique + joystick + 5 logiciels + 2 cassettes avec programmes. Philippe Brondeur, 26, rue de Taillebourg, 17100 Saintes. Tél : 46 93 53 65.

• ZX Spectrum + 70 logiciels et utilitaires + magnétophone + revues : 1 000 F. Marc Logie, 74, rue des Martyrs de la Résistance 59160 Lomme. Tél : 20 92 42 30.

• Apple IIe 128 K + moniteur + drive + table graph. + joystick + 600 programmes : 7 000 F. Tél : 48 55 39 37 après 18h. Demander Jef.

• pour Apple IIe, programmes Sorcellerie I et Flight Simulator II ainsi que leurs notices. Jean-Michel Premaud, Les Acacias, 86270 La Roche-Posay. Tél : 49 86 20 44.

• Sensor Chess 750 F, Player Handbook 80 F, Monster manual I 100 F, Adventure Construction Set (Apple) 450 F, Merp 100 F. Tél : 61 21 21 86. Demander Benoît.

• wargame Third Reich + règles du jeu en français, 150 F. Vends Nombreux jeux sur Apple (Summer Games, 180 F; Bruce Lee, 110 F, Olympic Decathlon, 150 F, autres jeux à moins de 100 F. Dinh Ba-Luc, 69, rue Cartier-Bresson 93500 Pantin. Tél : (1) 48 43 95 15.

• Zargo's Lord, 100 F; D&D électronique, 100 F. Philippe Rault, 11, lotissement Le Coteau, 33360 Latresne. Tél : 56 20 61 48.

• échiquier électronique "Novag Presto", Risk, Le Gang des Traction-Avant, Les Joyeux combinards, Fief. 1 000 F le lot. Didier Lartor, 306 rue des Pyrénées, 75020 Paris. Tél : (1) 43 66 15 70.

• 4 wargames peu ou pas utilisés : Anzio, France 40, Fortress Europa, Panzer Leader, 160 F ou les 4 pour 550 F. Tél : 48 46 68 91. Demander Jean-François.

• Apple II 128 K + moniteur + drive + table graphique + joystick + 600 programmes + docs : 7 000 F. Tél : 48 55 39 37 après 18h.

• calculatrice TI57 LCD, 170 F. Tél : 71 40 43 71. Demander Gilles.

• Super-Gang, 250 F; L'Ultime Epreuve, 50 F; B17 Queen of the sky (wargame), 250 F; Risk, 80 F; 4 "livres dont vous êtes le héros", 13 F chaque. Sorcellerie I et II... Stéphane Dhommée, 35, rue du docteur Oursel, BP 187 27000 Evreux.

• les deux premières boîtes de L'Œil noir (éditions Gallimard), 160 F; L'Appel de Cthulhu, 180 F. Tél : 32 41 02 95 à partir de 17h. Demander Thierry Le Bras.

• Légendes, règles de bases + règles avancées + Légendes Celtiques + scénario, 100 F (frais de port à votre charge). Scénario B4 : "la cité perdue" 60 F. Tél : (1) 39 51 08 41 après 18 h. Demander Xavier.

• D&D 100 F + L'Ultime Epreuve avec extension, Chroniques 150 F + 15 livres-jeux, 15 F l'unité + livre-jeu "Vous êtes Napoléon", 40 F. Pierre-André Mourier, 61, avenue de la République, 92120 Montrouge. Tél : (1) 42 53 01 26 ou (1) 47 46 17 98.

• règles pour D&D, de "Basic" à "Immortals Rules" + 14 modules + accessoires : "World of Greyhawk" + "Legend and Lore". Prix à discuter. Mathias Corboz, ch de Vuichardaz 12, 1030 Bussigny (Suisse). Tél : (021) 89 34 33.

• Carte Apple Tell + softs, 3 500 F + carte Porte-parole, 500 F. Nicolas Bouvet, 12, rue Matisse, 84310 Morières. Tél : 90 32 18 45.

• Rommel complet avec plateau de jeux et pions plastifiés, 150 F. Amirauté 100 F. Tél : 97 45 51 89.

• Apple IIc + 1 lecteur. Prix à débattre. Tél : (1) 43 31 46 98 (le soir).

• Rêve de dragon, 70 F; Avant Charlemagne, 65 F; Empire galactique + Frontières de l'Empire 90 F ; La Compagnie des Glaces, 90 F. Alex au 39 76 27 94.

• D&D boîte de base 150 F, Sorcier de la Montagne de Feu (jeu de plateau) 120 F, nombreux "livres dont vous êtes le héros" (de 8 à 11 F). Yann Bernard, 17, rue du Général-de-Gaulle, 91490 Oncy-sur-Ecole. Tél : (1) 64 98 95 56.

• figurines peintes. D. Canillas, 8, chemin des Vignettes, 69320 Feyzin. Tél : 78 70 67 44.

• TI 99 4A + interface pour TV + magnétophone avec câble + Basic étendu + nombreux jeux et revues spécialisées. Le tout à 650 F. Tél : 94 54 33 69 le week-end. Demander Olivier.

• Fall of France, 250 F ou échange contre Pacific War ou Air War. J.P. Dautheville, La Désirade, Couthiol, 26250 Livron. Tél : 75 85 59 76.

• Jeux état neuf : Submarine 150 F, Victory in the Pacific + General 150 F, L'Ultime Epreuve + 3 modules 100 F... Xavier Filiu, 102 rue Alexandre-Dumas, 80090 Amiens.

• "Livres dont vous êtes le héros" + wargames + Mega + nombreux jeux électroniques + cassettes jeu videopac. Tél : 22 87 16 36 après 19h. Demander Yannick.

• "Livres dont vous êtes le héros", collection Folio. Gil Cantinelli, La Salamandre bloc A, 38150 Salaise/Sanne

• TO9 + moniteur couleur H.R + 29 jeux (originaux) + lecteur cassette + extension musique, jeux : 4 000 F. Tél : (1) 43 28 94 70

• Légendes, règles complètes : 80 F + Légendes Celtiques, 50 F + 27 "livres dont vous êtes le héros", 10 F chaque. Tél : 64 94 16 11. Xavier Durand, 7, rue du Pont Saint-Jean, 91150 Etampes.

• Amstrad CPC 464 mono + 200 jeux + revues spécialisées : 1 700 F. Tél : 76 95 97 45. Demander Jean-Christophe.

• ou échange Panzer Leader + extension 1940, Fief, Close Assault. Cherche : Cry Havoc, Siège, Ambush, Consulting Detective, Croisade. Tél : 75 31 03 87. Demander Denis.

• Scénario pour Ambush assez grande difficulté, 20 F. Régis Brigaud, 205, rue Vercingétorix, 63110 Beaumont.

• revues + boîte D&D base + boîte expert, 300 F; module pour D&D 200 F les 4 ou 50 F pièce; 6 "livres dont vous êtes le héros", 90 F ou 17 F pièce. Sylvain Newton, 4 place Jean-Jaurès, 94270 Kremlin Bicêtre.

ACHETE

• J&S n° 2 avec encart. Tél : 66 71 59 60. Demander Jonathan.

• Cross of Iron. Faire offre à Guillaume. Tél : (1) 45 86 20 91.

• wargames, jeux de rôle, aides de jeux, règlements pour jeux de guerre avec figurines, scénarios pour jeux de rôle, figurines métal, moules pour figurines... ou échange contre nombreux programmes pour CBM 64. Henri Claes, 44, rue de l'Union, 7160 Haine-St-Pierre (Belgique). Tél : 064 28 49 93.

• Jeux & Stratégie (tous les numéros) + livres de science fiction, fantastique ainsi que fanzines. F. Temperville, Ferme du Mabot, 5 rue de Paris, 91400 Orsay. Tél : 69 28 45 50.

ECHANGE

• Apple II GS cherche tous contacts sur nouveautés. Sébastien Eugène, 19, rue de la Gare, 57160 Moulins-Lès-Metz.

• Appel de Cthulhu neuf contre jeux de rôle Maléfices ou Amirauté, La Bataille de la Marne, Napoléon à Austerlitz, voire autres wargames. Nicolas Ivackovic, 26, villa Croix-Nivert, 75015 Paris. Tél : (1) 47 34 74 28.

• logiciel Duel 2000 pour MO5, TO7, TO7/70 contre autre logiciel pour MO5. Tél : 79 25 67 46. Demander Laurent.

• plus d'une centaine de jeux pour ZX Spectrum. Réponse assurée. Miguel Discart, 25, rue Chasse Isabeau, 7350 Hautrage (Belgique).

• Cherche possesseur de TRS80 ou VIC20 pour échange de programmes. Tél : 97 45 51 89. Demander Stéphane.

• nombreux programmes pour Apple II. Liste sur demande. David Heurteur, 3, rue Herouart Rodier, 60160 Montataire. Tél : 44 25 71 86.

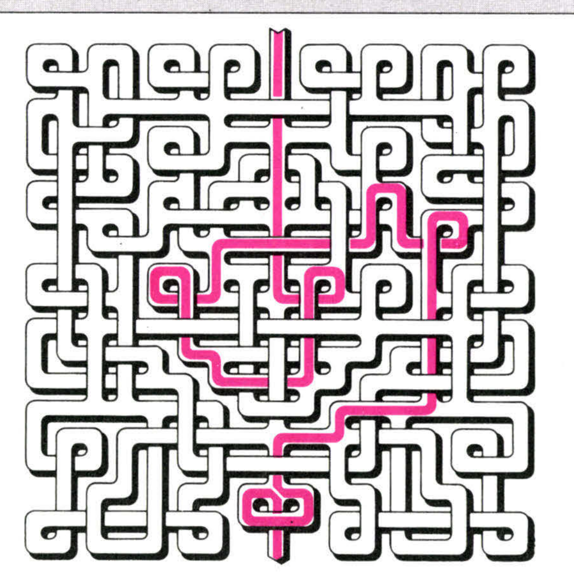
• JdR Maléfice contre 2 modules D&D en français (B ou X). Guillaume Pic, 4 allée des platanes, la Maladière Saint-Vérand, 38160 Saint-Marcellin. Tél : 76 38 29 65 vers 19h.

• cherche possesseurs d'IBM PC, PC ST ou compatible pour échanger listings, astuces et jeux. Fabien Coppens, 5, rue du Nord, 77176 Savigny-le-Temple. Tél : 60 63 42 34.

SOLUTIONS

PAGE 47

Entrelacs (par Philippe Fassier) :





PAGE 43

Nombres croisés (par Claude Abitbol) :

1.

	A	B	C	D	E
A	3	1	6	8	4
B	1	1	6	■	4
C	7	■	7	9	9
D	7	■	■	9	8
E	1	8	8	9	4

2.

	A	B	C	D	E
A	1	9	3	2	1
B	■	7	3	4	5
C	8	8	8	■	1
D	4	■	6	4	■
E	1	2	3	4	5

PAGES 74 ET 75

Récréation (par Bernard Myers):

1.
LU- LUI - LOI - COI - COL - COU

LU
LUI
LOI
COI
COL
COU

SOLUTIONS

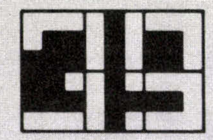
2.
B6 - D7 - E3 - F5 - G4

3.
MAIN, CHEF, SECRET et HORS pour former :
Mainlevée, main-d'œuvre, main-forte, mainmise et sous-main.
Chef d'état, couvre-chef, chef d'orchestre, chef-d'œuvre, et chef-lieu.
Secret d'état, secret professionnel, secret de polichinelle, agent secret, service secret.
Hors-jeu, hors-concours, hors-d'œuvre, hors-bord, hors-texte.

4.
1 et 3 disent la vérité.
S'ils mentent tous, 3 dirait vrai donc impossible.
S'il y en a quatre qui mentent, 5 et 3 diraient vrai, donc impossible.
S'il y en a deux qui mentent, 1, 3, 4 et 5 diraient faux, donc impossible.
S'il y en a un qui ment, 1, 3, 5 diraient faux, donc impossible.
Si aucun ne ment, 1, 3, 4 et 5 diraient faux donc impossible.
Il y en a donc trois qui mentent : 1 et 3 disent vrai.

5.
```
  2 3 1
  3 4 9
  1 3 8
+ 2 8 1
-------
  9 9 9
```

6.
39 (en blanc sur fond noir)
B C D
F E A



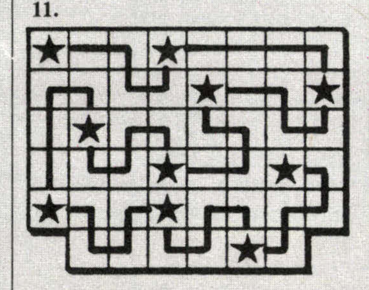
7.
Le 4.

8.
Siège 1: Jean, pharmacien, compagnon de Marie
Siège 2: Bob, ministre, compagnon d'Hélène
Siège 3: Marie, psychologue, compagne de Jean
Siège 4: Hélène, peintre, compagne de Bob
Siège 5: Arthur, prof de piano, compagnon de Suzanne
Siège 6: Suzanne, écrivain, compagne d'Arthur.

9.
Cartoucherie - Coursive - Déplacement - Loterie - Noirâtre - Paraître - Pratiquer - Rassurant.

10.
Le chocolat à 3 F 40.
3 F (50 c + 1 F + 50 c + 50 c + 50 c)
3 F 15 (5 c + 2 F + 10 c + 50 c + 50 c)
3 F 30 (50 c + 2 F + 10 c + 50 c + 20 c)
3 F 80 (2 F + 1 F + 10 c + 50 c + 20 c)

11.



12.

6	7	2
4	2	9
5	6	4

13.
1 430 francs.
Pris des modules : Tiroirs 310 F, Etagères 250 F, Porte 400 F.

14.
15 + 8 + 13 + 12 = 48

15.
1, 3 et 9 kilos.
1, 2= 3-1, 3, 4= 3 + 1, 5= 9 − (3+1), 6= 9−3, 7= (9+1)−3, 8= 9−1, 9, 10= 9+1, 11 (9+3)−1, 12= 9+3, 13= 9+3+1.

PAGE 84

Palais d'affolement (par Philippe Fassier) :



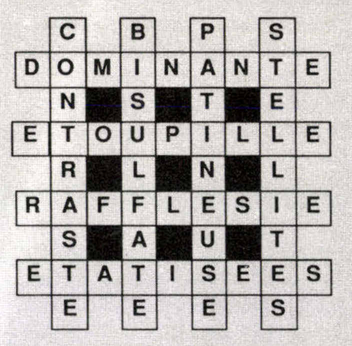
PAGES 90 ET 91

Jeux de lettres (par Benjamin Hannuna) :

Mini-tirages :
PUROT, LOYAL, SUROS, VERTU, TORII, ROTIN, ORPIN, PAGRE, FLUOR, GRIOT

Les cousins :
• BANNETON, HANNETON, PANNETON
• ACCOLE, ACCORE, ACCOTE
• BARBONS, BARDONS, BARRONS, BARYONS
• HUART, QUART
• FAUX, FEUX, FLUX
• CEANS, CHANS, CLANS, CRANS, CYANS
• FAIRE, HAIRE, MAIRE, PAIRE, RAIRE, TAIRE, ZAIRE
• CENELLE, VENELLE
• EXORCISME, EXOREISME
• BURETTE, CURETTE, LURETTE, MURETTE, SURETTE

Les anagrammes croisées :



Les anaphrases :
• AGREGE - REGGAE
• GALERIES - ELARGIES
• AMNESIE - SEMAINE
• DESERTA - ESTRADE
• DEFECTION - DECONFITE

Du coq à l'âne :
• VITE, LITE, LISE, LESE, LEST, LENT
• ŒUF, VEUF, VEUT, PEUT, PLUT, PLAT
• PESO, PESE, PERE, PIRE, LIRE
• DUNE, DURE, MURE, MORE, MORT, MONT
• VESTE, VASTE, VANTE, VANNE, TANNE, TANNA, TANKA, PANKA, PARKA

Les anagammes :
• BRAMAIS + D = BARMAIDS
+ E = ABIMERAS, EMBRASAI ou ARABISME
+ C = CAMBRAIS
+ R = MARBRAIS
+ U = SIMARUBA

• CARACOS + I = CARIOCAS
+ N = CONSACRA
+ D = ACCORDAS
+ U = CURACAOS

Jarnac !
La filière :
OUT, TOUE, TOQUE, OPTIQUE, STOIQUE, TORIQUES, TURQUOISE
Les solitaires :
• ENRAYANT + Y = TYRANNEAU
• REMODELE + H = HELODERME
• CITATION + N = NICTATION
• OBLIQUER + N = BROQUELIN
• NUCLEINE + F = INFLUENCE
• MEMORIEL + S = SOMMELIER
• OMBRAGEE + T = BERGAMOTE
• TOUSSOTE + N = SOSTENUTO

PAGES 94 ET 95

Ludoquiz (par Benjamin Hannuna):
1b - 2b - 3c - 4a - 5b - 6a - 7c - 8b - 9c - 10c - 11b - 12c - 13c - 14b - 15a - 16b - 17c - 18a - 19a - 20c - 21b - 22c - 23b - 24b - 25a - 26c - 27c - 28b - 29c - 30c.

PAGES 106 ET 107

Echecs:
1. 1. Re7, Ch7 (la tentative de sacrifier le Cavalier pour prendre les deux pions échoue comme suit: 1. ...Rg4; 2. R×f8, R×h5; 3. Rg7, Rg4; 4. Ce4, Rf3; 5. Rh6, R×e4; 6. g4! et le pion file) 2. Rf7, Rg5 (ou 2. ...Cf6; 3. h6, Rg5; 4. Ce4+!, C×e4; 5. h7, Cd6+; 6. Rf8 et 7. h8=D); 3. Ce4+!!, R×h5; 4. Rg7, Cg5 (sauvant le Cavalier mais...) 5. Cf6 mat!
(Etude de Belenky)

2. 1. c5 (menaçant 2. c6), Fb1; 2. Ce6!! (s'apprêtant à répliquer à 2. ...Fe4 par 3. Cg5+ puis 4. C×e4 et 5. c6, et libérant la case c7) f×e6; 3. c6, Fe4; 4. c7! et le pion noir en e6 empêche l'arrêt du fugitif.
(Etude de Berger)

3. 1. Cf6!, Cb6 (non pas 1. ...C×f6?; 2. g×f6+, R×f6; 3. b6! etc.) 2. h4, h×g5; 3. h×g5, Rf8; 4. Rc5, Ca4+; 5. Rd6!, Rg7 (ou 5. ...Cb6; 6. Cd7+) 6. Rc6, Rf8; 7. b6, C×b6; 8. R×b6, Re7; 9. Rc7, Rf8 (ou 9. ...Re6; 10. Rd8, Rf5; 11. Ch7! etc.) 10. Rd7, Rg7; 11. Re7, Rh8; 12. Ce8 (12. R×f7?? pat!) Rg8; 13. Rf6 etc.
(Partie Tchigorin-Marshall, 1907)

4. 1. e6!!, R×f6; 2. Ce3!!, Fa6 (sur 2. ...Fb5 se produit la même chose que dans la suite, et sur 2. ...Fe2; 2. ...Fd3 et 2. ...Fh3 la fourchette du quatrième coup se produit sur la case f4); 3. Cd5+!, R×e6; 4. Cc7+ puis 4. C×a6.
(Etude de Troitsky)

5. 1. Cf6!, Fg6; 2. Cd7! (avec la terrible menace 3. c3 mat) F×d3; 3. c3+! (et non 3. c×d3?? pat) Re4 (ou 3. ...Rc4; 4. Ce5+); 4. Cc5+ puis 5. C×d3.
(Etude de Pogossyants)

6. 1. Cg6+!, Rg5 (1. ...R×h3?; 2. C×f4+ et 1. ...F×g6?; 2. R×g6 ne valent pas mieux); 2. Ce5!, Fb5 (2. ...Fc2, pour aller en a4, n'évite pas la suite du texte, et 2. ...Ff5? voit 3. Cf3 mat arriver) 3. Cf3+, Rf5; 4. Cd4+, Re5; 5. C×b5, etc.
(Etude de Rinck)

7. 1. f6!, Tg8 (1. ...g×f6?; 2. C×f6+); 2. f×g7, T×g7; 3. Cf6+, Rc5; 4. Re4, R×b5; 5. Rd5! et le Roi blanc va capturer la Tour.
(Etude de Troitsky)

8. 1. f7!, T×a6+; 2. Cf6!, Ta8; 3. Ce8!, Ta6+ (forcé) 4. Rg5! (et non 4. Rg7?, Ta7, ni 4. Rf5 à cause de 4. ...Ta1 puis 5. ...Tf1) Ta5+; 5. Rg4, Ta4+; 6. Rg3, Ta3+,; 7. Rf2, Ta2+; 8. Re3! (le début de la remontée) Ta3+; 9. Re4, Ta4+; 10. Re5, Ta5+; 11. Re6, Ta6+; 12. Rd7!, Ta7+; 13. Cc7! et la Tour est neutralisée.
(Etude de Kotov)

SOLUTIONS

9. 1. Cg5!, Fd5 (1. ...Fg8?; 2. Ce4+!, Rd5; 3. Cf6+ gagne de suite le Fou, de même qu'avec 1. ...Fg6?; 2. Ce6+ et 3. Cf4+, ou 1. ...Fe8?; 2. Ce4+ et 3. Cf6+, ou encore 1. ...Fa2?; 2. Ce4+ et 3. Cc3+); 2. a6!!, F×g2 (2. ...Fa8; 3. Ce6+ et 4. Cc7+. Les Noirs sont en "zugzwang") 3. Ce6+, Rd5; 4. Cf4+, Re5; 5. C×g2 etc. (Etude de Rinck)

10. 1. Cc3!!, g×f5 (ou 1. ...Rb6; 2. Cd5+, R×a6; 3. C×f6 capturant le Fou, ou encore 1. ...g5; 2. Cd5! et le pion f5 est protégé à cause de la fourchette sur e7); 2. Cd5!! (paralysant le Roi et aussi le Fou eu égard à la fourchette déjà citée) f4; 3. Rd1!! (ne laissant aux Noirs (vérifiez les fourchettes) qu'un coup possible hormis l'horrible f6-f5 qui enferme le Fou). Fb1; 4. Re2!! (une manœuvre royale destinée à perdre un temps) Fh7; 5. Re1!!, Fb1; 6. Rd1, Fh7; 7. Rc1! (et voilà! Les Noirs ne peuvent bouger que les pions e3 et f6) e2 (7. ...f5; 8. Rd1!, etc.) 8. Rd2, Fb1; 9. R×e2, Fh7; 10. Re1!, Fb1; 11. Rd1, Fh7; 12. Rc1!, f5; 13. Rb2 et il faut donner le Fou en pâture à la fourchette sur e7.
(Etude de Vukovic)

11. Les Noirs voudraient amener le Cavalier en d5 sans se le faire échanger, d'où il viendrait en c3 avec un effet décisif. Pour ce faire, ils passeront par b6, menaçant de capturer en c4, puis de percer par b3 si le Roi blanc ne se trouve pas en c2. D'où la solution:
1. ...Cd7; 2. Rd2, Cf6! (diversion habile. Sur l'immédiat 2. ...Cb6 vient 3. Rc2! Re7; 4. Rc1! et les Noirs n'ont rien obtenu. Le coup du texte menace Ch5); 3. Re1, Re7! 4. Re2, Ch5; 5. Rf2, Rd6!! (zugzwang) 6. Fa6 (ou 6. Rg2, Cf6; 7. Rf2, Cd7; 8. Re2, Cb6; 9. Rd2, C×c4+; 10. b×c4, b3; 11. a×b3, a2 etc) Cf6!; 7. Fc4 (7. Fb7, Rc7!; 8. Fa8, Cd7!) Cd7; 8. Re2, Cb6 et le Fou doit se retirer, laissant passer le Cavalier en d5 et c3, après quoi le gain est aisé.

(Partie Defotis-Farago, 1972)

PAGES 108 ET 109

Scrabble:

Le coin du stratège:
1. Changez tout: tout coup joué (HOP, BOF, OHE, etc.) serait assez peu rémunérateur, et vous laisserait des lettres qui se marient mal.

2. Changez le R: en gardant AEINRS, 16 lettres donnent un scrabble en 7 lettres, sans parler des dizaines de scrabbles en 8 lettres...

3. Scrabblez avec ANALYSE, mais pas n'importe où: en H8, vous marqueriez 102 points, mais avec 9 chances sur 10 d'en livrer presque autant à l'adversaire. Préférez donc le placement en H2 pour 84 points.

4. Le maximum est VI(C)HYS en H8 pour 60 points, mais vous livrez 66 points à l'adversaire s'il a un E et un T pour faire VICHYSTE. V(O)YAIS pour 38 points gâche le joker tout en laissant des rallonges (REN-, PRE-, CON-, LOU-, VOU-). Si vous avez du vocabulaire, vous trouverez le coup idéal: VAISY(A) en H8 pour 54 points, qui présente en plus l'avantage de tendre un piège à l'adversaire, car ce mot est invariable...

5. Aucun scrabble possible en 7 lettres, mais, avec ces lettres, vous pouvez scrabbler sur n'importe quel mot posé par l'adversaire à l'exception de BRRR! Passez donc votre tour en gardant toutes vos lettres.

Le deuxième coup:
1. BORDELAISES, en H1, pour 42 points
2. CODETENU, en 5E, pour 94 points
3. LAMBDA, en 4D, pour 20 points
4. MALPOLIE, en 6C, pour 69 points
5. EUNECTE, en 5E, pour 36 points
6. (H)ANDBALL, en 4E, pour 70 points
7. ALLEL(U)IA, en 5E, pour 78 points
8. BINTJE, en 9C, pour 33 points
9. BIGOUDEN, en 4C, pour 74 points
10. BAUDELAIRIEN, en H1, pour 98 points

Les Benjamins:
• avec CLUSE, on peut faire: PERCLUSE
• avec PIQUET, on peut faire: SAUPIQUET
• avec REMISE, on peut faire: ENTREMISE, SURREMISE
• avec VIENNE, on peut faire: CONVIENNE, PARVIENNE, PELVIENNE, PREVIENNE, PROVIENNE, SOUVIENNE, SUBVIENNE, SURVIENNE

PAGES 110 ET 111

Dames:

1. 4-9 et les noirs abandonnent:

1) 1. ...(26-42); 2. 27-21 (16×18); 3. 9×48 (B+)
2) 1. ...(11-17); 2. 22×11 (16×7); 3. 27-21 (26×9); 4. 3×26 (B+)
3) 1. ...(26-48); 2. 35-30 (48×25)
4) 1. ...(15-20); 2. 9×25 (26-42); 3. 9-14 (25×9); 4. 3×25 (B+)
Victoire par le nombre
Korenewski-Beriswili, 11e ronde.

2. 1. ...(12-18); 2. 22-17 (29-34)ABC; 3. 40×29 (23×43); 4. 38×49 (7-12); 5. 17-11 (16×7) (N+1)

A: 2. ...(29-33); 3. 38×29 (23×43); 4. 17-11 (7-12); 5. 11-6 et un gain sur reste à démontrer pour les noirs.

B: 2. ...(18-22)?; 3. 39-33!, (22×11); 4. 33×24 et la menace 5. 25-20 (14×34); 6. 40×9 ne peut être parée qu'en perdant un pion.

C: 2. ... (7-12); 3. 39-34 (12×21); 4. 25-20 (15×24); 5. 37-31 (26×37); 6. 32×41 (23×43); 7. 34×3
Choulman-Korenewski, 12e ronde.

3. 1. 37-31! (24×22); 2. 20-14 (26×28); 3. 14×3 (22×31); 4. 3×14! (18-22); 5. 15-10! (4×15); 6. 14-9 (22-28); 7. 9-25! (28-32); 8. 44-40 (45×34); 9. 25×27 (B+)
Korenewski-Bertsjis, 7e ronde.

4. 1. (23-29)!; 2. 24-19 (13×24!); 3. 30×10 (15×4); 4. 33×24 (28-32!); 5. 39-33A (32×43); 6. 33-28B (22×33); 7. 31×13 (43-48); 8. 42-38 (33×42); 9. 24-20 (48-25); 10. 20-15 (25-14) (N+)

A: 5. 38-33 (28-32) (N+)

B: 6. 42-38 (43×32); 7. 24-19 donnait une meilleure défense mais conduit au gain pour les noirs
Hermakov-Korenewski, 6e ronde

5. 1. 27-21 (16×27); 2. 32×12 (23×32); 3. 38×27! (34×23); 4. 27-22 (18×27); 5. 41-36 (7×18); 6. 33-29A (24×33); 7. 37-31 (26×37); 8. 42×4 (B+)

A: 6. 37-31 (26×37); 7. 42×4 (24-30); 8. 35×13 (14-19); 9. 13×24 (20×49); 10. 50-44! etc (B+)
Valneris-Hermakov, 5e ronde

6. 1. 18-12! (17×8); 2. 48-43 (39×48); 3. 49-38 (48×31); 4. 38×36 (8-12)A; 5. 36-41!B (3-8); 6. 41-23 (12-17); 7. 23-12! (B+)

A: 4. ...(3-14); 5. 47-41! (14-5); 6. 41-37 (5×41); 7. 46×37 (8-13); 8. 37-32 (13-19); 9. 32-28 (19-24); 10. 28-23 (B+)

B: menace de capturer la dame noire par 6. 41-14
Baliakine-Choulman, 15e ronde

7. 1. ...(26-31); 2. 37×26 (14-20); 3. 15×22 (4-9)!; 4. 28×19 (17×30); 5. 26-21AB (30-34); 6. 47-42 (34-39); 7. 45-40 (9-13!)C; 8. 19×8 (3×12); 9. 42-38 (11-17); 10. 40-34 (39×30); 11. 38-33 (17×26); 12. 27-22 (30-35); 13. 33-29 (35-40); 14. 29-23 (40-44); 15. 22-18 (6-11); 16. 18×7 (11×2); 17. 23-19 (44-50) les blancs abandonnent

A: 5. 45-40 (11-17) et la menace 6. ... (17-21); 7. 26×17 (9-13); 8. 19×8 (3×32) est imparable

B: 5. 27-22 (9-13!); 6. 19×8 (3×12) avec la menace décisive 7. ...(12-17); 8. 22-18 (17-21); 9. 26×17 (11×13) (N+1)
C: 7. ...39-44?; 8. 42-38 (43×32); 9. 27×38 (16×27) suivi de 40-35, 35-30, 30-25 et 19-14 avec la nulle.

Hermakov-Bezwerschenko, 8e ronde

8. 1. ...(12-18); 2. 23×32 (13-18); 3. 28×17 (18-23); 4. 29×18 (20×49); 5. 18-12A (49×16); 6. 39-34 (16-49)!; 7. 34-29B (49-44); 8. 12-8 (2×13); 9. 17-12 (44-49) (N+)

A: 5. 32-28 (26-31); 6. 36×27 (49×46) (N+)

B: 7. 17-11 (26-31)! (N+)
Hermakov-Gantwarg, 17e ronde

PAGES 112 ET 113

Bridge :

1. Passe. 1 SA promettrait 8 à 12 H.

2. 4 ♠. La distribution est forte, c'est un excellent pari.

3. 2 ♦. Cue bid proposition de manche.

4. 1 ♠. Avec 7 DH priorité à la majeure.

5. 4 ♥. Avec 12 DH, la manche est certaine.

6. 2 ♣. A partir de 9 DH, avec les deux majeures 4e ou 12 - 13 H toutes distributions.

7. 4 ♥. 11 DH la manche est certaine.

8. 3 SA. Avec un arrêt à ♦ la manche à SA est plus facile à jouer que 5 ♣.

9. 4 ♦. 10 DH, le cue bid vous permet de trouver le meilleur fit majeur.

10. Jouez le 4 pour le 10 en espérant une Dame seconde ou troisième en Est.

11. Jouez le 3 pour le 10; si la couleur est répartie 3-3, c'est une égalité. Si la couleur est répartie 4-2 avec la dame seconde en Est, vous réalisez 5 levées, et la dame seconde en Ouest ne vous fait rien perdre car vous auriez perdu le 9 4e en Est.

12. Le jeu en double coupe s'impose, les répartitions favorables en Est Ouest ont été les bienvenues à la table, il faut espérer le R♥ placé pour couper 4 ♣ grâce au coup en passant.

13. A la table de nombreux déclarants ont chuté à cause d'Est qui détenait ♠D743 et ♣D2, seule une grande inspiration dans le maniement des ♣ permet de gagner.

14. 5 ♦ est sur table grâce à une manœuvre de Guillemard. On donne un coup à blanc à ♠, puis deux coups d'atout, laissant traîner un ♦. Le déclarant peut ensuite tirer As Roi ♠ et couper son dernier ♠ avec le 9 ♦. Est détenant deux ♠ et deux atouts, cette manœuvre est couronnée de succès.
Ce jeu est gratuit car même si l'on se fait couper un gros honneur à ♠, il reste toujours un atout au mort pour couper le dernier.

15. L'entame d'un petit ♦ était un cadeau empoisonné car Ouest détient AV96 à ♠, bloqué en main le déclarant peut décider de jouer un petit ♠ vers le 10. Il faut, et ce n'est pas facile en tournoi par paires, renoncer à la 11e levée et jouer les ♠ en sécurité.

16. 8 ♥. Le contre réclame la 1re couleur annoncée par le mort.

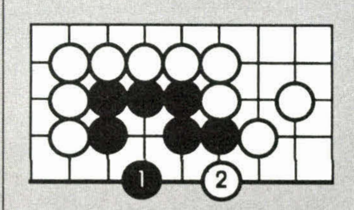
17. 2 SA montre conventionnellement la possibilité de jouer dans 2 couleurs, seule l'entame As ♣ et ♣ permet de battre le contrat car elle ouvre la coupe.

18. Le partenaire est singleton à ♦ (Sud a ouvert 1 SA). Prenez de l'As et rejouez V♦ préférentielle ♥.

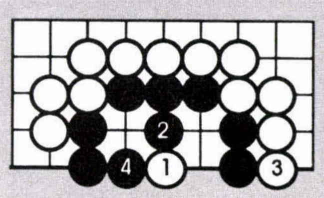
19. On doit rejouer le R♥ pour tuer la reprise du mort et rendre les ♦ inexploitables.

PAGES 114 ET 115

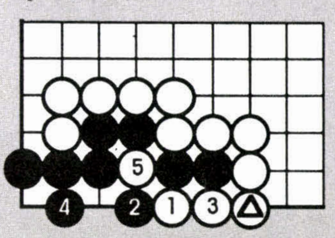
Go:



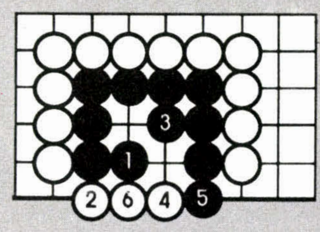
1: Noir est mort. Le groupe noir n'a pas le potentiel suffisant pour vivre. S'il joue 1, le blanc 2 prévient la formation du 2e œil



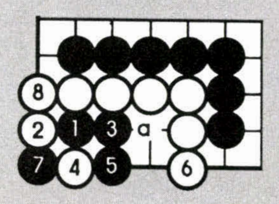
2: Oui, la forme du peigne est vivante. Les points 1 et 2 sont Miai. (Si blanc joue 1 en 2, noir répond en 1).



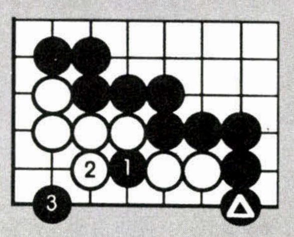
3: Le coup ◬ n'est pas Sente. 6 reprend à droite de 5. Le blanc transforme 5 en faux œil, mais le noir fait 2 yeux dans le coin, grâce à la reprise en 6.



4: Ce groupe est mort, comme le montre la séquence. Si noir joue 1 en 2, blanc 5, noir 4, et blanc 1, au point vital de la forme en 5.



5: Le noir peut obtenir un Ko indirect; c'est-à-dire qu'il ne peut pas connecter en 4; il doit boucher les libertés extérieures, jouer a, puis le Ko. Si noir connecte en 4, il y a Seki.



6: Le coup noir ◬ est Sente. La combinaison d'école 1-3, tue sans rémission, ce qu'ignorait récemment encore un de nos plus éminents spécialistes.

PAGE 116

Tarot:
1. Cette main n'a guère inquiété les deux déclarants et la Garde Sans fit l'unanimité. Malgré la



LISTE DES RELAIS-BOUTIQUES JEUX DESCARTES

06000 NICE : JEUX ET REFLEXION 16, bd Victor-Hugo Tél. 93.87.19.70 — 06400 CANNES : LE DAMIER 18, rue du Maréchal Joffre Tél. 93.39.72.67 — 13001 MARSEILLE : AU VALET DE CARREAU 6, rue du Jeune Anacharsis Tél. 91.54.02.14 — 16000 ANGOULEME : FARANDOLE Place de l'Éperon Tél. 45.95.47.25 — 21000 DIJON : L'ILE AUX TRESORS Rue de la Poste Tél. 80.30.51.17 — 26000 VALENCE : MOI JEUX 39, rue Bouffier Tél. 75.43.49.02 — 29200 BREST : L'AMUSANCE CC Coat Ar Gueven Tél. 98.44.25.30 — 30000 NIMES : LA VOUIVRE 7, rue des Marchands Tél. 66.76.20.04 — 31400 TOULOUSE : JEUX DU MONDE 14-16, rue Fonvielle Tél. 61.23.73.88 — 34000 MONTPELLIER : POMME DE REINETTE 33, rue de l'Aiguilleterie Tél. 67.60.52.78 — 35000 RENNES : L'AMUSANCE CC des Trois Soleils Tél. 99.31.09.97 — 37000 TOURS : POKER D'AS 6, place de la Résistance Tél. 47.66.60.36 — 38000 GRENOBLE : AU DAMIER 25 bis, cours Berriat Tél. 76.87.93.81 — 42000 SAINT-ETIENNE : CACHE CACHE 23, avenue de la Libération Tél. 77.32.46.25 — 44600 SAINT-NAZAIRE : MULTILUD 16, rue de la Paix Tél. 40.22.58.64 — 45000 ORLEANS : EUREKA Galerie du Chatelet Tél. 38.53.23.62 — 49000 ANGERS : EVASION 74, rue Baudrière Tél. 41.86.08.07 — 54000 NANCY : EXCALIBUR 35, rue de la Commanderie Tél. 83.40.07.44 — 56003 VANNES CEDEX : LIRE ET ECRIRE 22, rue du Mené — 57000 METZ : EXCALIBUR 34, rue du Pont des Morts Tél. 87.33.19.51 — 63000 CLERMONT FERRAND : LE QUARTIER BLATIN 3, rue Blatin Tél. 73.93.44.55 — 64100 BAYONNE : FALINE JOUETS 11, rue Jacques Lafitte Tél. 59.59.03.86 — 65000 TARBES : LE JOUEUR 3, rue de Gonesse Tél. 62.32.17.53 — 66000 PERPIGNAN : HOBBY GAMES 33 bis, Quai Vauban Tél. 68.51.83.00 — 67000 STRASBOURG : PHILIBERT 12, rue de la Grange Tél. 88.32.65.35 — 69002 LYON : JEUX DESCARTES 13, rue des Remparts d'Ainay Tél. 78.37.75.94 — 74000 ANNECY : NEURONES Rue de la Préfecture L'Émeraude du Lac — 74100 ANNEMASSE : LES GALERIES ANNEMASSIENNES 12, rue de la Gare Tél. 50.92.53.17 — 75005 PARIS : JEUX DESCARTES 40, rue des Écoles Tél. 43.26.79.83 — 75008 PARIS : JEUX DESCARTES 15, rue Montalivet Tél. 42.65.28.53 — 75017 PARIS : JEUX DE GUERRE DIFFUSION 6, rue Meissonier Tél. 42.27.50.09 — 76000 ROUEN : ECHEC ET MAT 9, rue Rollon Tél. 35.71.04.72 — 76100 ROUEN : ECHEC ET MAT 115, rue Saint Sever Tél. 35.73.38.88 — 76600 LE HAVRE : AU CLERC DE DUNE 92, rue du Docteur Vigné Tél. 35.41.71.91 — 78140 VELIZY VILLACOUBLAY : FEERICS CC Art de Vivre Tél. 39.56.65.79 — 83000 TOULON : LE MANILLON 5, rue Pierre Corneille Tél. 94.62.14.45 — 84000 AVIGNON : L'EAU VIVE 32, rue Bonneterie Tél. 90.82.58.10 — 91000 EVRY : CELLULES GRISES CC EVRY 2 Place de l'Agora Tél. 64.97.81.74 — 94210 LA VARENNE SAINT HILAIRE : L'ECLECTIQUE Galerie Saint Hilaire 93, avenue du Bac Tél. 42.83.52.23 — 1040 BRUXELLES (BELGIQUE) : DEDALE Galerie du Cinquantenaire 32, avenue de Tervueren Tél. 02.734.22.55 — 1201 GENEVE (SUISSE) : AU VIEUX PARIS 1, rue de la Servette Tél. 41.22.34.25.76.

SOLUTIONS

perte de la dame de ♠ et le cavalier de ♣ comme unique honneur au chien, le contrat est parfaitement jouable et représente très bien le schéma classique de la Garde Sans. Seul un flanc atout au départ de l'action aurait pu mettre le preneur en difficulté.

2. Paris : Garde (142). Bordeaux : Garde Sans (176). A mon avis, la main ne justifie pas un surcontrat. Les deux atouts au chien, permettant une tranquille promotion du Petit au bout, étaient là pour en témoigner. Mais la dame de ♣ s'est réalisée et le jeu d'atouts défensif amena le Petit à bon port. Ouf !

3. Avec autant de perdantes, il est sage de se contenter d'une Garde. La capture du Petit va de soi, quel que soit le contrat choisi. D'ailleurs, avec un chien moyen (une dame et un valet), un dixième atout permit de constituer la poignée et d'égaliser le score de Garde Sans.

4. Avec cette main, je fais Garde sans hésitation, car je risque de dilapider mes tarots majeurs sur la coupe de petits ♥ et mon jeu deviendra transparent. Garde Sans fut pourtant le contrat adopté et chuta dans les deux salles. – 116 pour Paris et... – 212 pour Bordeaux, car le Petit tomba dans les crocs parisiens.

5. Pour ma part, le contrat de Garde Sans relève ici de la plus haute fantaisie. C'est pourtant ce qu'envisagea Bordeaux. Le score s'avéra inférieur à celui de Garde, car là encore trois tarots avaient élu domicile au chien. En définitive, l'attaquant bordelais se vit contraint d'amener non le Petit au bout, mais le 21. Une performance, tout de même !

6. Paris : Garde (128). Bordeaux : Garde Contre (192). Au chien, deux atouts et le roi de ♦. Lors du contrat suprême, l'entame du valet de ♣ en Ouest entraîna la chute du cavalier et du roi. Dame et 10 firent ensuite leur pli. Pour compléter, la répartition des ♥ affranchit le valet. Comme disait Napoléon, il faut oser... !

7. Paris : Garde Sans (152). Bordeaux : Garde Contre (180). Quatre tarots sommeillent au chien. En défense, la main forte à l'atout est, heureusement, courte à ♠. Les forces sont très dispersées, mais il faut avouer que cette pléiade d'honneurs incite à pousser le contrat au maximum.

PAGE 117

Backgammon:

1. N3N8-N8N11 permet à Noir de frapper avec 2, 3 et 4. N2N7-N7N10 est bien meilleur, car il ne donne à l'adversaire que des 3 partout.

2. Le 6 se joue évidemment N5N11*.
Quant à l'as, il faut jouer B2B1. Noir n'a plus que 2-2 pour s'en sortir...

3. Le 6 est joué N9B10*.
Mais il ne faut pas être trop gourmand et jouer B6B4, qui fait perdre la partie sur un 4 adverse. Il faut aussi éviter N9N11, qui laisse à Noir 4-2 et 6-4. Le seul 2 envisageable est B10B8, qui ne laisse à Noir que 4-4 comme seule chance de retourner la partie.

4. Noir a besoin de 6 pour sortir ses pions arrière, il faut donc jouer N1N7-N12B11, pour qu'il ne puisse frapper qu'avec 6.

5. Il faut jouer N7N11-B6B5, qui laisse à la fois un 2 pour frapper et pour couvrir le blot noir en N3.

6. N12B6 serait mal joué, car on peut se mettre impunément en B11; en effet, pour frapper en B11, Noir a besoin de 6-2, qui lui est de toute manière nécessaire pour faire N7.

PAGE 118

Othello:

1. 1:G7 attaque le bord Est et gagne 35-29 après la suite (pas unique) G7/H8/H7/G2/H1/B2/B8/A8/B7/A2/A1
- 1:B7 est perdant à cause de 2:A8 et 4:B8!
- le bord de 5 en Ouest est inattaquable : Blanc n'a pas d'accès à B2.

2. 1:G2 suivi de B7/A8/P/A1/P/B2/P/G7/P/G8 gagne 62 à 0!
1:G7 est contré par 2:G8 (encore un piège des bords de 5).
Blanc n'a plus alors d'accès à G2 et perd, car il ne peut pas, non plus, recouper la diagonale Nord-Ouest Sud-Est pour jouer en H8.

Jeux & Stratégie
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél : (1) 45.63.01.02
Télex : 641 866 F code Excel
Direction administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur général :
Paul Dupuy
Directeur adjoint :
Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier :
Jacques Béhar
Directeur commercial
publicité :
Ollivier Heuzé
Rédaction
Rédacteur en chef :
Alain Ledoux
assisté de :
Michel Brassinne
Secrétaire de rédaction :
Marie-Colette Lucas
Direction artistique :
Francis Piault
Secrétariat :
Valérie Asselin
Photos :
Miltos Toscas, Galerie 27
Dessins :
Claude Lacroix
Jean-Louis Boussange,
Alain Meyer
Correspondant à Londres :
Louis Bloncourt
16, Marlborough Crescent
London W4 1 HF
Services commerciaux
Direction marketing
et développement :
Roger Goldberger
Abonnements
et anciens numéros :
Susan Tromeur
Ventes au numéro :
Jean-Charles Guérault
assisté de
Marie Cribier
Réassorts et modifications :
Terminal E 91,
Tél. vert : 05.43.42.08
Relations extérieures :
Michèle Hilling
assistée d'Anita Ljung
Publicité
Marie-Christine Seznec
Marie-Christine Bunelle
5, rue de la Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél : (1) 45.63.01.02



Excelsior Publications SA
Capital social : 2 294 000 F :
durée : 99 ans.
Principaux associés : Jacques Dupuy,
Yveline Dupuy, Paul Dupuy.
Le directeur de la publication :
Jacques Dupuy.
Dépôt légal nº 1248.
Imprimé en France par Technigraphic.
Nº de commission paritaire : 62675.
Photocomposition
et Photogravure : Dawant



Liste des Relais-Boutiques JEUX DESCARTES page 128

Gagnez un voyage aux U.S.A.
et des centaines de superbes cadeaux

